

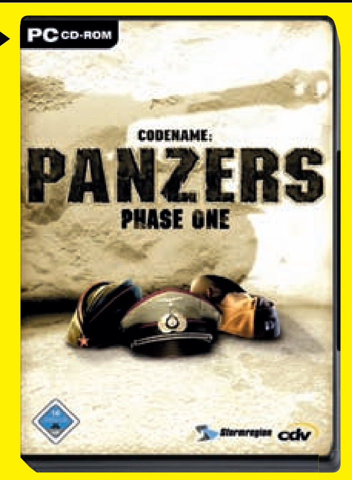
WWW.PCACTION.DE

13. JAHRGANG
AUSGABE 145
3/2008
€ 5,30

PC ACTION 3/2008 FRONTLINES: FUEL OF WAR • DEAD SPACE • TIBERIUM • DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG • JUICED 2 u. v. m.

DVD

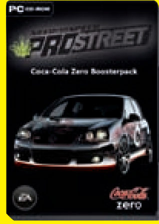
4 TOLLE SPIELE AUF DVD IM HEFT



CODENAME: PANZERS
Eines der besten Echtzeit-Strategie-Spiele über den Zweiten Weltkrieg



SHERLOCK HOLMES
Das spannende Detektiv-Abenteuer



NEED FOR SPEED: PRO STREET
Coca-Cola Zero Boosterpack*
Neue Autos, neue Strecken



SAM & MAX EPISODE 4
Die komplette und beste Episode des Adventure-Spiels

FETTE MODS & MAPS AUF DVD!

Battlegroup Frontlines:
1,3 GB Weltkrieg





Pally Power:
Dein Zauber-Vorteil

Report im Heft & Video auf DVD: Die Kult-Adventures von Lucas Arts!

ERSTER TEST + VIDEO

FRONTLINES FUEL OF WAR

Die Macher von Battlefield 2 sorgen für den Überraschungshit im Baller-Genre!

+VIDEO

Der absolute Horror! Bioshock bekommt Konkurrenz aus dem All!

DEAD SPACE



Überraschung: Endlich wieder ballern bei Command & Conquer!

TIBERIUM

+VIDEO



Angespielt: Das Schwarze Auge schlägt zurück!

DRAKENSANG





*Vollversion Need for Speed: Pro Street erforderlich

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20

COMPUTEC MEDIA

Die Redaktion

Magazin

JOACHIM HESSE
... setzt entgegen dem BlueRay-Trend auf HD-DVD und bastelt zwischen den Filmen an seinem Ruck-zuck-Teleporter, um Ralph in Würzburg zu besuchen.



HARALD FRÄNKEL
... freut sich wie Bolle auf *Das Schwarze Auge: Drakensang*, selbst wenn es optisch nicht ganz so scharf rüberkommt, wie es im Jahr 2008 sein sollte.

WOLFGANG FISCHER
... hat Österreicher bisher immer für intelligente, witzige und gut aussehende Menschen gehalten. Warum muss ausgerechnet der PCA-Ösi die Ausnahme sein?



ALEXANDER FRANK
... will im neuen Jahr mindestens zehn Stunden täglich schlafen. Dummerweise geht seine Arbeitszeit nur von 9.00 bis 17.00 Uhr.



DENNIS BLUMENTHAL
... geht täglich in Jack Nicholsons neuen Kinofilm *Das Beste kommt zum Schluss* und bringt dem Hund seiner Freundin fragwürdige Kunststückchen bei.



MICHAEL GRILL
... versucht verzweifelt, Online-Tippse und Nachbar Gürnth aus seiner Wohnung zu vertreiben, der täglich 24 Stunden *Pro Evo* zocken und Bier saufen will.





Mods & Maps

MARC BREHME
... beginnt angesichts der Horrorpreise schon mal, Sprit zu bunkern, und bedankt sich artig für das nun in Kraft getretene Rauchverbot in Deutschland.

ANDREAS BERTITS
... hat bald mit drei Weibsbildern zu Hause zu kämpfen und ist fest davon überzeugt, dass es sich dabei um eine Invasion handelt.





Online

LUKASZ CISZEWSKI
... hört derzeit nichts, frisst massig fleischhaltige Pizza und bedankt sich artig für das nun in Kraft getretene Rauchverbot in Deutschland.



CHRISTIAN GÜRNTH
... hört die lässigen *Kazimir*, frisst massig vegetarische Pizza und bedankt sich artig für das nun in Kraft getretene Rauchverbot in Deutschland.



Neuer Action-Held



Direkt nach dem Jahreswechsel marschierten in die PC ACTION-Redaktion Österreicher ein. Einer zumindest.

Wollner: So, jetzt ist es 13 Uhr. Ich hau ab!

Frank: Schönen Feierabend, Herr Wollner! Und kommen Sie morgen ja pünktlich um elf Uhr zur Arbeit!

Hesse: Wird er nicht. Herr Wollner bleibt morgen brav zu Hause.

Fränkel: Haben Sie ihn etwa entlassen? Aber dann hätte doch unsere Rubrik „Redakteure am Pranger" keine Daseinsberechtigung mehr!

Fischer: Machen Sie sich keine Sorgen, wir haben jetzt einen vollwertigen Ersatz für Herrn Wollner. Der Neue ist genau wie Ralph: unfähig, faul und er kann kein Deutsch.

Blumenthal: Genau, er kommt nämlisch aus Österreisch! Sie wissen schon, das Land, das als die größte Orgel der Welt bezeischnet wird, weil dort über acht Millionen Pfeifen leben.

Hesse: Seien Sie doch bitte ein bisschen netter zu unserem neuen Kollegen. Immerhin hat er schon seit 2006 für uns als freier Mitarbeiter geschrieben.

Brehme: Netter? Sollen wir etwa besonders langsam zu ihm sprechen und nicht *jeden* Morgen in seinen Kaffee spucken?

Bertits: Ich finde es gar nicht gut, wenn Österreicher nach Deutschland kommen! Wissen Sie, damals, vor fast 100 Jahren, da kam ...

Grill: D'ehre! I bin da Neiche aus Wean und meine Hobbys san ned Blitzbesuche auf Polen und mein Seitnscheitl zrechtkämma.

Blumenthal: Der schpricht ja total süß! Endlisch ist noch einer mit Schprachfehler in der Redaktion. Aber was passiert nun mit Herrn Wollner? Abgesehen davon, dass er jetzt zu Hause statt in der Arbeit nichts tut.

Hesse: Herr Wollner wechselt nach Würzburg in den Außendienst und tippt ab sofort von zu Hause seine Artikel. Und bevor Sie fragen: „PC ACTION kocht" drehen wir trotzdem weiter.

Wollner: Genau! Wissen Sie übrigens, an wen mich Herr Grill erinnert? An dieses Äffchen von Pippi Langstrumpf. Wie heißt das noch?

Grill: Herr Nilsson!

Brehme: Gestatten: Brehme. Aber meine Banane bekommst du nicht!

Hesse: Ihre Banane will wirklich kein Mensch in den Mund nehmen! Oder etwa doch, Herr Grill?

Grill: Hüfe! I wü zruck noch Östreich!

PC ACTION ALS PDF:

PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Es lebe der Regenwald!



IM HANDEL:

PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer blutigen Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD.



Sonderheft: Crysis
Alles zum Shooter-Überflieger! Tipps und Tricks, Hardware-Beratung, Riesenposter und zwei DVDs!



TEST DES MONATS



AB SEITE 66

Frontlines: Fuel of War

Ballerspiele gibt es jede Menge. Aber nur in einem verändert Ihr Geschick die Front. Wir durften den Geheimtipp als Erste testen.

THEMA DES MONATS



AB SEITE 40

Dead Space

Ekel-Aliens, fassweise Blut und Nervenkitzel am laufenden Band – genau so stellen wir uns einen erwachsenen Shooter vor!

VORSCHAU



AB SEITE 50

Das Schwarze Auge: Drakensang

Es tut sich was in Aventurien – die deutsche Rollenspielhoffnung nimmt endlich Form an. Wir haben für Sie die Entwickler in Berlin besucht.

PC ACTION 3/2008

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

MODS & MAPS



AB SEITE 106

Battlefield 2

Neben unserem Top-Mod Battlegroup Frontlines für Battlefield 2 haben wir viele weitere Kostbarkeiten zu Crysis, Half-Life 2 u.v.m. auf unserer DVD parat.

HARDWARE



AB SEITE 120

Mach's dir selbst!

Fertige PCs kaufen kann jeder, das ist langweilig. Wir zeigen Ihnen, wie Sie sich Ihre Traumkiste in Eigenarbeit zusammenbauen.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

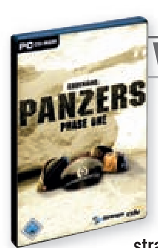
Vollversion: Codename Panzers: Phase One • Sam & Max: Abe Lincoln Must Die • Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings • **3 Spiele-Demos:** Hard to be a God • Nitro Speed Racing • RTL Biathlon 2008 • **Trailer:** Deus Ex 3 • **14 Videos:** Adventure-Klassiker von Lucas Arts • Battlefield 2: Battlegroup Frontlines • Borderlands • Das Schwarze Auge 4: Drakensang • Dead Space • Duke Nukem Forever • Frontlines: Fuel of War • Juiced 2: Hot Import Nights • PC ACTION kocht Operation Fishpoint 2: Fishing for Compliments • PC ACTION spielt Tetris • Pirates of the Burning Sea • Silverfall: Wächter der Elemente • So Blonde • Universe at War: Angriffsziel Erde

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, jedoch mit folgenden Abweichungen: **2 Demos:** • RTL Biathlon 2008 • Terrorist Takedown 2 • **Video (zusätzlich):** Terrorist Takedown 2 • **Video (erweitert):** Frontlines: Fuel of War

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft



VOLLVERSION

Codename: Panzers

Phase One arbeitet den Zweiten Weltkrieg strategisch auf.



- Wertung in PC ACTION 7/2004: 88%
- 50 authentische Fahrzeuge
- Vier Mehrspieler-Modi
- Detailliertes Schadensmodell
- Drei Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen
- Umfangreiches Waffenarsenal für Infanteristen

GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	750 MHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.panzers.com



VOLLVERSION

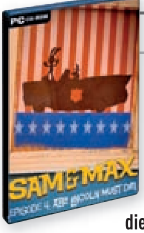
Sherlock Holmes

Der Meisterdetektiv löst *Das Geheimnis des silbernen Ohrrings.*



- Wertung in PC ACTION 1/2005: 76%
- 30 liebevoll gestaltete Charaktere
- Atmosphärische Levels
- Rund 30 Stunden Spielzeit
- Klassische Musikuntermalung
- Halbstündiges Video-Finale

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	600 MHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.dtp-ag.de



VOLLVERSION

Sam & Max: Episode 1.4

Abe Lincoln Must Die! Warum, erfahren Sie in diesem Adventure-Spaß.



- Wertung in PC ACTION 5/2007: 85%
- Fortsetzung des beliebten Lucas-Arts-Adventures
- Abgedrehte Rätsel
- Hervorragende, englische Sprachausgabe
- Genialer Humor
- Unverwechselbarer Comic-Look

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	1,5 GHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.telltale.com

VOLLVERSION

Coca-Cola Zero Boosterpack

Kostenlose Erweiterung für Electronic Arts' *Need for Speed: Pro Street.*



- Beinhaltet *Need for Speed: Pro Street* Patch 1.1
- Zwei neue Strecken, zwei neue Fahrzeuge
- Neuer Netzwerk-Modus für zwei bis acht Spieler
- Eröffnen Sie Netzwerk-Server für bis zu 32 Partien
- Benötigt: Einzelhandels-Verkaufsversion von *Need for Speed: Pro Street*

GENRE	Rennspiel
VORAUSSETZUNG	2,8 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.cokezero.de

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

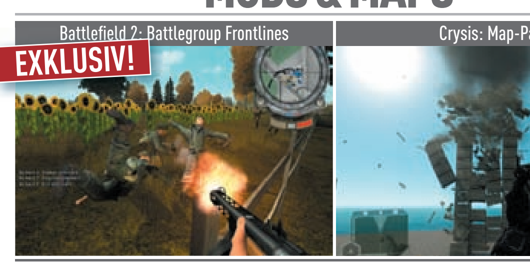
DEMOS



Hard to be a God | Nitro Stunt Racing

Weitere Demos finden Sie auf DVD.

MODS & MAPS

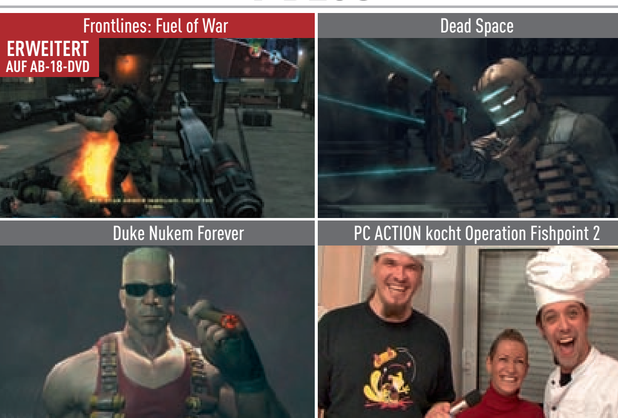


Battlefield 2: Battlegroup Frontlines | Crysis: Map-Pack

EXKLUSIV!

Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS



Frontlines: Fuel of War | Dead Space | Duke Nukem Forever | PC ACTION kocht Operation Fishpoint 2

ERWEITERT AUF AB-18-DVD

Weitere Videos finden Sie auf DVD.

FILM

The Ring Virus

Nur in: PC ACTION

Nervenaufreibendes, südkoreanisches Remake des japanischen Horror-Klassikers von Kultregisseur Koji Suzuki

Die junge Journalistin Sun-Ju untersucht die unerklärlichen Todesfälle einiger Teenager und kommt dabei einem tödlichen Fluch auf die Spur. Jeder, der sich eine mysteriöse Videokassette anschaut, erfährt danach per Telefon, dass er nur noch sieben Tage zu leben hat, und stirbt dann auch. Kann sich Sun-Ju dem Fluch entreißen?



Vollversion: Codename: Panzers – Phase One

Hervorragende Echtzeit-Strategie auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs.

Vollversion: Sherlock Holmes

Lösen Sie zusammen mit Dr. Watson *Das Geheimnis des silbernen Ohrrings.*

Vollversion: Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!

Das Adventure-Erlebnis, bei dem sich Hund und Hase gute Nacht sagen.

SEITE A

DEMOS
- Hard to be a God (nur auf Ab-16-DVD)
- Nitro Stunt Racing (nur auf Ab-16-DVD)
- RTL Biathlon 2008
- Terrorist 2 (nur auf AB-18-VERSION!)

VOLLVERSIONEN
- Codename: Panzers – Phase One
- Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!
- Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings

EXTRAS
- PC-ACTION-Podcast #16 (mp3)
- PC-ACTION-Podcast #17 (mp3)
- PC-ACTION-Titelsong Verge: Torn into (mp3)
- Hausarbeit mit dem Thema "Stilanalyse der Magazine PC ACTION, Neon und FHM" (pdf)

TIPPS & TRICKS
- Kurztipps 2/2008 (pdf)

STANDARD-TOOLS
- Adobe Reader 8.0
- DirectX 9.0c
- Gamers.IRC5.15
- Smartserver
- VLC 0.8.4a win32
- Wallpapers
- WinRAR

SEITE B

VIDEOS
- Adventure-Klassiker von Lucas Arts
- Battlefield 2: Battlegroup Frontlines
- Borderlands
- Dead Space
- Duke Nukem Forever
- Frontlines: Fuel of War (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Juiced 2: Hot Import Nights
- PC ACTION kocht Operation Fishpoint 2:
- Fishing for Compliments
- PC ACTION spielt Tetris
- Pirates of the Burning Sea
- Silverfall: Wächter der Elemente
- So Blonde
- Terrorist 2 (nur auf AB-18-VERSION!)
- Universe at War: Angriffsziel Erde

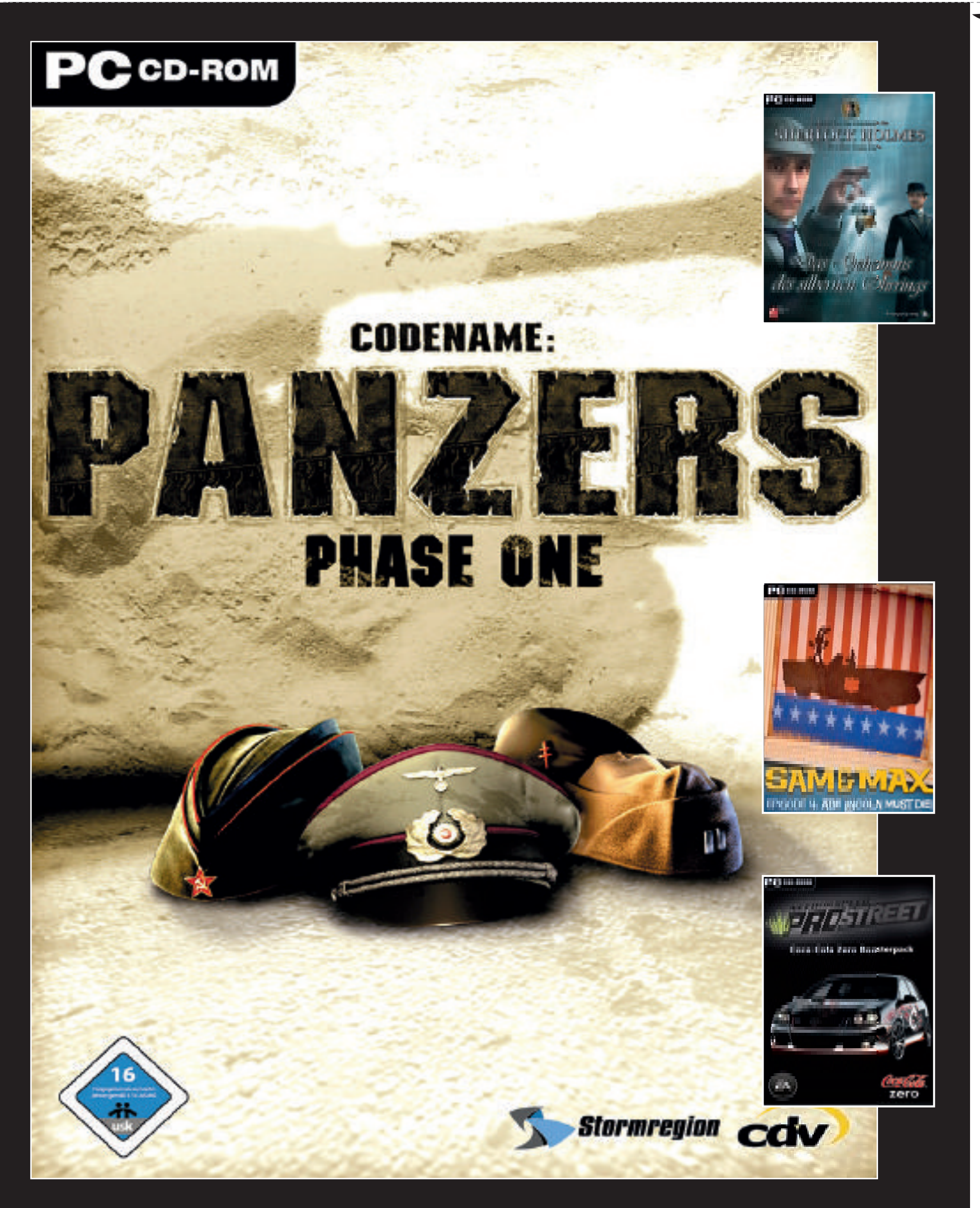
MODS & MAPS
- Battlefield 2
- - Battlegroup Frontlines
- Crysis
- - Crysis Launcher
- - Crysis Map-Pack
- Need for Speed: Pro Street
- - Coca-Cola Zero Boosterpack (Add-on)
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- - Nest des Drachen
- World of Warcraft
- - Pally Power

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

PC ACTION

Codename: Panzers, Sam & Max: Episode 4, Sherlock Homes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings, NfS: Pro Street Boosterpack

3/2008 DVD



Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung!



50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 € und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.

PRÄMIEN-NR.: 003338

LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!

SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER

Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Das mobile Ladegerät SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Alternativ kann dieser auch am Computer über den USB-Port betankt werden. Unterwegs lässt sich der SP-Charger über die mitgelieferten Adapter an mobile Endgeräte anschließen und überträgt seine Energie – das sorgt bei Handy, MP3-Player & Co. für mehr Ausdauer.

PRÄMIEN-NR.: 003351



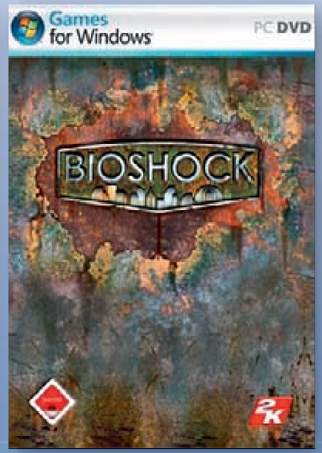
Prämie ohne Handy/Kamera



Motel (DVD)

Packender Thriller, bei dem ein Ehepaar zufällig Darsteller in einem Snuff-Film werden sollen.

PRÄMIEN-NR.: 003341



BIOSHOCK PC-DVD

Der Unterwasser-Ego-Shooter besticht durch intelligente Gegner und Grusel-Atmosphäre. Sichern Sie sich jetzt Ihr Exemplar!

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003243



CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003301



HELLGATE: LONDON (PC)

Erschaffe deinen individuellen und einzigartigen Action-Helden in *Hellgate: London.*

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003275



FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3

Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.

PRÄMIEN-NR.: 003079



SHARKOON FLEXI-DRIVE EC2 4 GB (100X) USB-STICK

Der USB-Stick kann 4 GB Daten aufnehmen. Externe Stromversorgung oder weitere Kabel sind nicht nötig. Das Speichermedium ist klein wie ein Feuerzeug und ideal für den Transport von Daten geeignet.

PRÄMIEN-NR.: 003343

LOGITECH G11 KEYBOARD

Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen und beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!

PRÄMIEN-NR.: 003197



NEED FOR SPEED: PRO STREET

Rasen mag nicht nur der Gärtner. In die schnellsten Autos der Welt möchten Sie doch bestimmt auch mal einsteigen. Abonnieren Sie PC ACTION und lassen Sie diesen Traum mit *Need for Speed: Pro Street* endlich wahr werden! Los!

PRÄMIEN-NR: 003286

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❐ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

❐ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 49

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).



SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de



Über 220 PC-Spiele
ohne Limit herunterladen
und spielen!



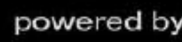








präsentiert von 







Ein riesiger und feuriger Halbgott (*Demigod* ins Deutsche übersetzt) bläst links spektakulär zum Angriff.

Auf dem Schlachtfeld prallen zwei Armeen aufeinander. Der Halbgott im Hintergrund mischt gleich tatkräftig mit.

Zwei beeindruckende Halbgötter liefern sich ein Duell. Die wesentlich kleineren Fußtruppen wirken daneben schon fast putzig.

DEMIGOD

Deine bessere Hälfte

Friss die Hälfte? Nein danke. Ein halbes Gehalt? Auf keinen Fall. Ein halber Porno? Geht gerade noch. Halbgötter? Immer her damit!

ECHTZEIT-STRATEGIE | Chris Taylors Entwicklertruppe Gas Powered Games (*Supreme Commander*) verriet kürzlich, dass sie außer an *Space Siege* schon seit geraumer Zeit an einem weiteren Titel arbeiten: *Demigod*. In der Mischung aus Action-Rollenspiel und Echtzeit-Strategie schlüpfen Sie Ende 2008 in die Haut eines Halbgottes und kämpfen um einen Platz in der göttlichen Ruhmeshalle. Schon auf den ersten Bildern klar zu erkennen: Auf den virtuellen Schlachtfeldern geht es heiß her.

GEMEINSAM INS NETZ GEHEN

Demigod richtet sich an Mehrspieler-Freunde, die mitgelieferte Solo-Kampagne soll eher als Trainingslager dienen. In Netzwerk- und Internetschlachten mit bis zu zehn Spielern gilt es, den Gegnern kooperativ, also gemeinsam mit Teamkollegen, auf den Leib zu rücken. Die Wahl des Spielercharakters bestimmt dabei die Spielweise. Der Assassine zieht als Action-Rollenspieler ins Gefecht, während der General in der Rolle des Echtzeit-Strategen Untergebene befehligt. Eine mutige Mischung. Aber Chefentwickler Chris Taylor hat bereits in beiden Genres Erfolge zu verzeichnen. *Total Annihilation* sorgte unter seiner Federführung im Jahr 1997 für Furore im Echtzeit-Strategie-Segment und *Dungeon Siege* lieferte im Jahr 2002 eine sehr gute Action-Rollenspiel-Vorstellung ab. Die Internetseite des Herstellers verrät, dass *Demigod* für PC erscheint. Ob weitere Plattformen geplant sind, ist unklar. Jürgen Krauß

Info: www.gaspowered.com/demigod

GOTHIC 4 & PROJECT RPB

Bilderrätsel vorerst gelöst

Im Internet sind vermeintliche Screenshots von *Gothic 4* aufgetaucht – Jowood dementierte aber sofort.

ROLLENSPIEL | Seit Monaten verfolgen wir den Rosenkrieg zwischen Jowood und Piranha Bytes. Hintergrund: Die Unternehmen werkelten gemeinsam an *Gothic 3*, danach trennten sich ihre Wege. Daraufhin schrieb Jowood die Entwicklung des vierten Teils aus, Spellbound machte das Rennen. Nun gab es erneut Aufregung um *Gothic 4*, nachdem vermeintliche Screenshots im Netz aufgetaucht waren. Die Firma Trinigy, spezialisiert auf 3D-Technik, veröffentlichte einige Bilder, die laut Beschreibung das Rollenspiel eines Kunden zeigen. Nachdem die hauseigene Visions-Engine für *Gothic 4* im Gespräch ist, keimten natürlich sofort Gerüchte auf. Das Dementi von Jowood ließ aber nicht lange auf sich warten. Offizielle Erklärung: „Weder Entwickler Spellbound noch wir als Publisher haben bisher Screenshots zu *Gothic 4* veröffentlicht." Die Original-Entwickler Piranha Bytes waren indes auch nicht untätig. Arbeitstitel ihres neuen Rollenspiels: *Project RPB*.

Michael Grill

Info: www.trinigy.net



Eines der vermeintlichen *Gothic 4*-Bilder, die im Internet aufgetaucht sind. Jowood dementierte aber umgehend.

LEGO: BATMAN & LEGO: INDIANA JONES

Steinharte Helden


»Steinreich: Bruce Wayne.«

In *Lego: Batman* dürfen Sie außer Batman seinen Begleiter Robin steuern.

Männer bleiben ihr Leben lang Kinder – das merkt man daran, dass sie nie aufhören wollen, mit Lego zu spielen!

ACTION | Das Lego-Universum erhält neuen Zuwachs: Nach *Lego: Star Wars* kommen nun *Lego: Batman* und *Lego: Indiana Jones*! Bei *Lego: Batman* schlüpfen Sie in die Rolle von Batman (wer hätt's gedacht?) oder Robin und bekämpfen allerlei Schurken, die aus dem Hochsicherheitstrakt Arkham Asylum geflüchtet sind. Unter anderem treffen Sie dabei auf Two-Face, Catwoman, Killer Croc, Scarecrow, Harley Quinn und den Joker, der besonders durch Jack Nicholsons Darbietung in dem Film *Batman* (1989) Berühmtheit erlangte. Das Schöne: Sollten Sie, wie der Verfasser dieser Zeilen, grundsätzlich bei Filmen, Spielen und sonstigen Geschichten stets für die Bösen sein, dürfen Sie sich bei *Lego: Batman* voll und ganz ausleben. Auf Wunsch wechseln Sie nämlich die Seite und spielen mit einem der eben genannten Bösewichter – juhu! Doch genug davon, immerhin wartet noch Indy auf seine Erwähnung: Bisher weiß man von *Lego: Indiana Jones* lediglich, dass die Handlung die ersten drei Filme abdeckt. Der Lego-Indy soll pünktlich zum Kino-Start des neuen *Indiana Jones*-Films in den Händlerregalen stehen. *Lego: Batman* hingegen braucht noch etwas mehr Zeit – ab voraussichtlich Herbst 2008 dürfen Sie durch das virtuelle Gotham City streifen.

Dennis Blumenthal

Info: batman.lego.com

Noch mehr? Na Lego!

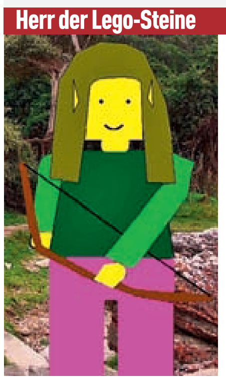
Wir wünschen uns, dass noch mehr Filme Lego-Umsetzungen erhalten! Zum Beispiel:

Lego: Scarface



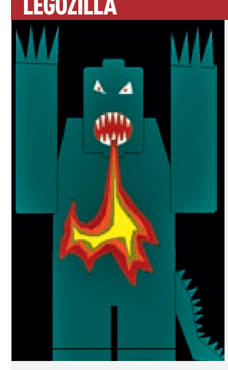
In *Lego: Scarface* schlüpfen Sie in die Rolle des berühmten Antonio Montana und bauen sich ihr eigenes Imperium auf. Doch im Gegensatz zum Film errichten Sie Ihr Reich nicht mithilfe von Drogen, sondern mit Lego-Steinen. Dadurch ist der Titel nicht mehr nur etwas für Erwachsene, sondern für die ganze Familie – toll!

Herr der Lego-Steine



Sie kennen *Herr der Lego-Steine* nicht? Das ist die Fortsetzung von Tolkiens *Herr der Ringe*! In *Herr der Lego-Steine* spielt Lego-Las die Hauptrolle. Seine Aufgabe ist die Rettung des Königreichs Legondor vor der anstehenden Ork-Invasion. Dies gelingt nur, indem er einen riesigen Schutzwall aus Lego-Steinen errichtet.

LEGOZILLA



LEGOZILLA wäre die ultimative Zerstörungsorgie. Sie steuern das gigantische Monster namens Legozilla, das plötzlich aus dem Meer auftaucht und auf Legoland zumarschiert. Ihr Ziel: Dort möglichst verheerende Schäden anzurichten, bevor die Lego-Streitkräfte Ihnen Ihren monströsen Arsch aufreißen.



BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: KNOSPENSPECK!


»Eisbär: Wenn Frau sich in den Schnee setzt.«

Wer das Tier in unserem Beisein „Knut" nennt, wird zusammengeschlagen und des Landes verwiesen.

Was glotzen so?

Ich habe mich aus dem PC-Hardware-Wettrüsten verabschiedet. Ich wollte nicht mehr wegen jedem neuen Spiel eine neue Grafikkarte, mehr Speicher oder eine dickere CPU kaufen. Da heutzutage sowieso jeder Titel für jede Plattform erscheint, war die Lösung einfach: Ich beschloss, nur noch auf Konsole zu daddeln. Eine Xbox 360 oder Playstation 3 kostet gerade mal so viel wie eine Hochleistungs-Grafikkarte und man muss nie mehr aufrüsten, richtig? Falsch! Ich wurde von den versteckten Kosten schneller ruiniert als Kollege Brehme durch Fettkalorien. HD-Fernseher, HDMI-Kabel, zusätzliche Joypads inklusive Akkus, Headsets, Surround-Anlage und eventuelle kostenpflichtige Online-Mitgliedschaften. Lustig wird's auch, wenn man ein HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360 gekauft hat, um ein paar Wochen später zu erfahren, dass HD-DVD tot ist und BluRay das Format der Zukunft bleibt. Ich möchte jemanden töten. Wo ich schon mal dabei bin: Im Nürnberger Zoo gibt's Eisbär-Babys! Natürlich das absolute Top-Thema. Jede regionale Titelseite, jede Radiosendung, jede TV-Show – alle sind im Eisbärenfieber. Man weigert sich aber, den korrekten Begriff zu nutzen. Stattdessen heißen die weißpelzigen Riesenmonster jetzt alle „Knut". In Afrika schlachten sich die Wilden ab, weil die Demokratie via Wahlbetrug mit Füßen getreten wird? Egal, denn Knuts fränkische Cousins haben auf einen Fisch geschissen und genau das muss auf die Titelseite! Sarkozy will TV-Werbung abschaffen? Wen juckt's? Schließlich kann Knut die Pfote heben, so als ob er uns zuwinkt! Ich wollte die ganze Sache beenden, habe Futter mit Rattengift präpariert. Doch kurz bevor ich zum Zoo eilen konnte, nahm die Natur mir die Arbeit ab. Die Eisbärmutter fing an, ihren Nachwuchs zu fressen. Schön, wenn man nicht immer alles selber machen muss!



Lara steht vor einem Maya-Tempel. Aus der Nähe kommt Ihre Weiblichkeit noch besser zur Geltung.

Lara überrascht zwei Grabräuber und setzt ihre zwei Wummen gegen die Kerle ein.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Jetzt wird's schmutzig!

Im achten Teil der Serie macht sich die knackige Lara nicht nur die Fingerchen dreckig – sie nimmt gleich ein Schlammbad.

ACTION | Diesmal verschlägt es den fleischgewordenen Männertraum nach Mexico. Lara ist einem geheimen Maya-Kult auf der Spur, der sie tief unter die Mauern alter Ruinen führt. In typischer *Tomb Raider*-Manier springt, hangelt und ballert sich die schicke Brünette in der Verfolgerperspektive durch unheimliche Gegenden mit massig Fallen und Rätseln. Technisch springen einem jetzt schon einige Verbesserungen ins Auge. So taucht die Ocular-Lightning-Methode die Umgebung in mystische Schatten, was der Atmosphäre natürlich zugute kommt. Außerdem machen sich die Rutsch- und Kletterpartien optisch deutlich bemerkbar: Laras Körper weist deutliche Schmutz- und ihre Kleidung Verschleißspuren auf. Um das Schnuckelchen wieder sauber zu bekommen, empfiehlt sich eine ausgiebige Dusche im Tropenregen – dass dabei die Kurven der Dame besonders gut zur Geltung kommen, müssen wir wohl nicht extra erwähnen. Doch auch im Spieldesign gibt es wichtige Neuheiten. Nun kann Lara Gegenstände aus der Umgebung verwenden und sich beispielsweise aus einem herumliegenden Stab eine prima Kletterhilfe basteln. Apropos Klettern, hier haben sich die Herren von Crystal Dynamics einiges einfallen lassen. Lara ballert, während sie zum Beispiel einen Pfahl hinaufklettert, gleichzeitig um sich. Außerdem gibt es ausladende Free-Climb-Einlagen à la *Assassin's Creed*, in denen Sie in schwindelerregenden virtuellen Höhen festen Halt suchen und die Spielfigur per Tastendruck ausbalancieren müssen. Das Ganze entwickelt eine angenehme Dynamik und mit ein wenig Übung wuselt die Süße wie ein Steinbock durch den Parcours. *Tomb Raider: Underworld* soll noch in diesem Jahr auf den Markt kommen. Ralph Wollner

Info: www.eidos.de

eidos

Hier hast du gute Karten!

Wie heißt das Gaunerpärchen aus Eidos' neuem Action-Hit?
A) Kane & Abel
B) Verdammt & Zugenäht
C) Kane & Lynch

Weil wir die beiden Bösewichte aus *Kane & Lynch: Dead Men* so toll finden, haben wir Eidos super Preise aus den Rippen geleiert. Diesmal gibt es moderne Grafikkarten, die das Spiel so zeigen, wie es aussehen soll, und obendrauf schmeißen wir noch fünf FBI-Sondereditionen von *Kane & Lynch* unter das Volk, die es so im Handel nicht gibt. Mitmachen – los geht's!

2. PREIS: MSI GRAFIKKARTE
NX8600GTS-T2D256E-HD-OC

1. PREIS: MSI GRAFIKKARTE + SPIEL
Mit dem schmucken Namen NX8600GTS-T2D256E-HD-OC. Wert: rund 130 Euro. Damit die Karte auch gleich gut was zu tun hat, gibt es ein *Kane & Lynch*-Spiel dazu. Wert: 50 Euro.



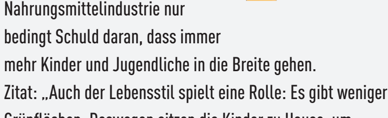


3.-5. PREIS: KANE & LYNCH FBI-EDITION
Mit klasse Bonusmaterial wie Lynchs Sonnenbrille, geheimen FBI-Dokumenten, CD mit Verhörmitschnitten und vieles mehr. Wert: unbezahlbar.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **19. Februar 2008.**

LIES MICH!

Macht Zocken dick?

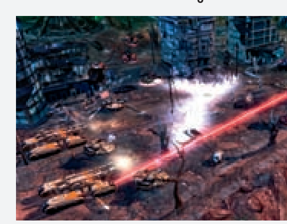


Vermischtes | McDonald's-Boss Steve Easterbrook hat in der Zeitung *The Times* mit einer Aussage aufhorchen lassen: Laut Easterbrook habe die Nahrungsmittelindustrie nur bedingt Schuld daran, dass immer mehr Kinder und Jugendliche in die Breite gehen. Zitat: „Auch der Lebensstil spielt eine Rolle: Es gibt weniger Grünflächen. Deswegen sitzen die Kinder zu Hause, um Computerspiele zu spielen, während sie früher ihre Energie im Freien verbrannt haben." (MG)

Info: www.thetimes.co.uk

Command & Conquer 3: Kanes Rache

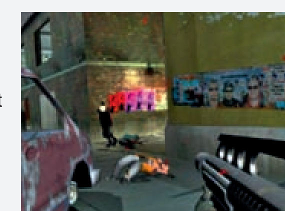
Echtzeit-Strategie | Schlechte Nachrichten für PC-Strategen: Die Demo zum *Command & Conquer 3*-Add-on *Kanes Rache* darf lediglich von Xbox-360-Besitzern gezockt werden. Das geht aus einer Fragerunde hervor, die die Fanseite www.cnc-inside.de mit den Entwicklern EA Los Angeles abgehalten hat. Es gibt aber auch Neuigkeiten zur Handlung des Titels: Die 35 Stunden lange Einzelspieler-Kampagne konzentriert sich voll auf die Nod und ist in drei Akte unterteilt, die in den Jahren 2034, 2046 und in den späten 2050ern spielen. Termin: 27. März 2008. (MG)



Info: www.cnc3tw.de

Rage Hard

Ego-Shooter | Das Bremer Entwicklerstudio DnS Development kündigte sein jüngstes Ego-Shooter-Projekt an: *Rage Hard* spielt im Jahr 2021, Hunger und Polizeibrutalität haben die Welt ins Chaos gestürzt. Als Elitesoldat Jack Briggs ist es Ihr Job, eine gewaltige Grenzlinie mit dutzenden Militärposten zu schützen, die das Kontrollgebiet der Regierung vom Einflussbereich der Aufständischen trennt. Solisten ballern sich durch zwölf Kapitel mit zahlreichen Nebenmissionen, auf Liebhaber von Mehrspielergefechten warten mindestens sechs Karten mit diversen Spielmodi. Die ersten Bilder und der Trailer stinken zwar gegen Genre-Referenzen wie *Crysis* oder *Call of Duty 4* ab, sehen aber dennoch ganz okay aus. Erscheinungstermin steht noch keiner fest. (MG)



Info: www.planetragehard.com

Borderlands

AUF DVD VIDEO

Ego-Shooter | Nach der Monster-Vorschau in PC ACTION 11/2007 gibt's endlich wieder ein Lebenszeichen des Ende 2008 erscheinenden futuristischen Ego-Shooters *Borderlands*: Ein Screenshot zeigt erstmals einen Charakter bei nächtlichen Lichtverhältnissen. Das sieht verdammt gut aus (Bild). Außerdem existiert ein neues Video, das Bock auf mehr macht: fiese Banditen, mächtige Monster und massenhaft Wummen! Den Film finden Sie auf unserer Heft-DVD. (MG)



Info: www.borderlandsthegame.com


Held Nathan Spencer zielt auf einen Gegner, während er mit dem bionischen Arm einen weiteren in Schach hält.

»Entweder Sie lassen meine Hinterachsel so durch den TÜV, oder dieser Prüfer stirbt.«

BIONIC COMMANDO

Alles im Griff

Das waren noch Zeiten! Vor 20 Jahren feierte der 2D-Action-Held mit dem künstlichen Arm sein PC- und Videospiel-Debüt. Jetzt holt Capcom den Oldie aus dem Vorruhestand.

ACTION | Agent Nathan „Rad" Spencer hat sein Land mehrfach vor dem Untergang bewahrt. Was ist der Dank? Er wird von der Regierung für Verbrechen zum Tode verurteilt, die er nicht begangen hat. Als Terroristen den Frieden bedrohen, bekommt er eine neue Chance. Der Actiontitel *Bionic Commando* trägt zwar denselben Namen wie das kultige 2D-Ballerspiel, ist aber keine Neuauflage, sondern spielt zehn Jahre danach. Die wichtigsten Spielmerkmale haben die schwedischen Entwickler von *Grin* (*Ghost Recon Advanced Warfighter*) in die dritte Dimension übertragen. Es wird geballert, was das Zeug hält, und der bionische Greifarm ist im Dauereinsatz. Damit schwingen Sie durch Straßenschluchten und verteilen aus der Verfolgerperspektive Ohrfeigen an Gegner. Erscheinungstermin: 2008. Wolfgang Fischer

Info: www.bioniccommando.com/de

DRAGON AGE

Neu im Bio-Regal


Auf den Mauern einer Stadt kommt es zu einem tödlichen Duell zwischen dem Helden und einem Untoten.

»Für homoerotische Quickies: aufklappbarer Slip.«

Nackte Elfen suchen Sie hier zwar vergeblich, dafür prügeln muskelbepackte Krieger in einer düsteren Fantasy-Welt aufeinander ein.

ROLLENSPIEL | Was lange währt, wird (hoffentlich) endlich gut. Seit fünf Jahren befindet sich das Rollenspiel *Dragon Age* von Bioware (*Knights of the Old Republic, Baldur's Gate 2*) in der Entwicklung. Wann es erscheint, steht allerdings noch immer nicht fest – tolle Wurst. Dafür verrieten die Entwickler jetzt interessante Details zur Spielwelt. In Ferelden herrscht nicht eitel Sonnenschein. Hier sind die Elfen nicht grazil – die Spitzohren stellen die Al Qaida des Fantasy-Reiches dar und verüben terroristische Anschläge. Magier schleudern nicht im Sekundentakt Feuerbälle, sondern die Zauberkunst ist gefährlich und die am Existenzminimum lebende Bevölkerung sieht Magier als Bedrohung an. Da es keine Heiltränke gibt, kann jeder Konflikt schnell tödlich ausgehen. Da freuen wir uns aber! Andreas Bertits

Info: http://dragonage.bioware.com





Steckbrief

Spiel: Bloodrayne 2
Name: Rayne
Künstlername: Edward mit den Scherenhänden
Position: Offensives Mittelfeld
Alter: Unsterblich (das heißt, die Alte kriegt weder Cellulite noch setzt bei ihr die Schwerkraft ein; wenn Sie verstehen, was wir meinen ...)
Geschätzte Körbchengröße: 75 C
Geburtsort: Krankenhaus (vermutlich)
Internetseite: www.bloodrayne2.com
Körperstellen, in die wir uns von ihr freiwillig beißen lassen würden: Keine. Bis auf eine.
Neuigkeiten zur Serie: Die sexy Vampirin Rayne ist zurück. Allerdings nur auf Film-DVD. Ob das jetzt gut ist, müssen Sie selbst entscheiden. Wir fassen *Bloodrayne 2: Deliverance* nach dem unglaublich einschläfernden und dilettantischen Teil 1 nicht mit der Kneifzange an. Regisseur Uwe Boll schickt Vampir-Darstellerin Nastassia Malthe in den Wilden Westen. Obervampir Billy the Kid lässt sich in Deliverance nieder, um nach Fertigstellung der Eisenbahn von dort aus das ganze Land mit Blutsaugern zu bevölkern. Wir rechnen schon jetzt mit dem Oskar für das beste Drehbuch. Als Bonusmaterial findet sich ein deutscher und englischer Audio-Kommentar von Uwe Boll. Also Anlage ganz laut aufdrehen und einfach nur genießen.

MIRROR'S EDGE

Großstadtrevier



»Ganz schön: Arm.«

Hoch über den Dächern der Stadt beschießt ein Hubschrauber den Spieler.

Schuster, bleib bei deinen Leisten, heißt es. Die *Battlefield*-Macher wollen sich offenbar trotzdem an einem völlig neuen Spielkonzept versuchen. Wir haben erste geheime Insider-Informationen erhalten.

ACTION-ADVENTURE | Neben neuen *Battlefield*-Abenteuern arbeitet man beim schwedischen Entwickler Dice an einem ungewöhnlichen, völlig neuen Spiel aus der Ego-Perspektive. Im Rahmen der amerikanischen Spielemesse E3 im Juli kündigte Herausgeber Electronic Arts das erstmals an. Außer dem Titel *Mirror's Edge,* dem voraussichtlichen Erscheinungstermin 2008 und der Andeutung, dass es für den Spieler keine Barrieren geben soll, drangen allerdings keine nennenswerten Informationen an die Öffentlichkeit. EA hat jetzt kommentarlos die ersten beiden Bilder aus dem Spiel zum Abdruck freigegeben – ohne den Mantel des Schweigens zu lüften. Doch unser weltweites Spionagenetzwerk hat uns in Form unseres Informanten Timo Müller, der den Milchmann des Schwagers der Mutter eines Programmierers im Dice-Team kennt, bereits nähere Infos zugespielt. Für die Geschichte des Spiels scheint Rhianna Pratchett, die Tochter des *Scheibenwelt*-Autors Terry Pratchett, verantwortlich. Der Titel spielt angeblich in einer einzigen Stadt, die fast völlig frei begehbar ist. Der Spieler springt über Dächer, hangelt sich an Häuserfronten entlang und so weiter. Die Stadt bestehe aus neun thematisch getrennten Arealen und derzeit würden bereits die letzten Sound- und Musikaufnahmen in London produziert. Das Beste zum Schluss: Das Multiplattformspiel soll laut unserem Informanten zuerst auf PC erscheinen. Wir sind gespannt. Joachim Hesse

Info: www.dice.se



Kräne versprechen spannende Wege durch die Stadt.

HIRED GUNS: JAGGED EDGE

Heuern und Feuern



»Immer wieder traurig: Obdachlose.«

Mit unserem Söldner untersuchen wir eine leerstehende Hütte.

Kennen Sie noch den Rundenstrategie-Klassiker *Jagged Alliance 2*? Dann dürfte Sie *Hired Guns* interessieren!

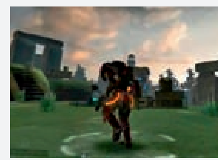
STRATEGIE | Kurz vor Redaktionsschluss stand plötzlich eine Gruppe Russen vor unserer Tür. Die Besucher entpuppten sich als Mitglieder von GFI Russia – dem Entwicklerstudio, das zurzeit an *Hired Guns: Jagged Edge* werkelt. Der Rundenstrategie-Titel, der bis Mitte vergangenen Jahres noch unter dem Namen *Jagged Alliance 3D* lief, soll nun Ende Februar bei uns erscheinen. Die netten Entwickler präsentierten uns das Spiel, bei dem Sie einen Söldner verkörpern, und überließen uns sogar eine Vorschau-Version. Natürlich wagte der Verfasser dieser Zeilen als alter *Jagged Alliance 2*-Anhänger gleich einen Blick in den kommenden Strategie-Titel. Wie in *Jagged Alliance 2* beginnen Sie in *Hired Guns* mit einem Psycho-Analyse-Test, der mit humoristischen Fragen Ihren Charakter durchleuchtet. Danach bewegen Sie sich in der Vogelperspektive durch diverse Gebiete, nehmen Aufträge an und dürfen sich sogar einer von fünf möglichen Fraktionen anschließen. Dennis Blumenthal

Info: www.petergames.de

LIES MICH!

Hellgate London: Stonehenge

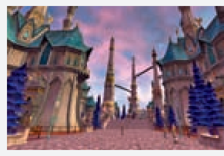
Action-Rollenspiel | Raus aus der Stadt! Das ist das Motto der *Hellgate: London*-Erweiterung *Stonehenge.* Zumindest sieht es im neuen Video verdammt danach aus. Erstmals pflügen Sie nicht in London durch die Gegnerhorden, sondern etwa in einem düsteren Wald. Zu sehen gibt's auch neue Monster, die allesamt einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Erscheinungstermin: Januar 2008. (MG)



Info: www.hellgate-london.de

Warhammer Online: Age of Reckoning

Online-Rollenspiel | Bis zur Veröffentlichung von *Warhammer Online: Age of Reckoning* müssen Sie sich zwar noch gedulden, allerdings versüßt Ihnen Electronic Arts mit einem dicken Media-Paket die Wartezeit: Auf den neuen Bildern und Konzeptzeichnungen gibt es einige coole Sachen zu sehen: von Squig-Treibern über Menschen-Magier bis zu gewaltigen Städten. Das Spiel erscheint im zweiten Quartal 2008. (MG)



Info: www.warhammeronline.com

Fable 2

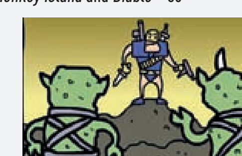
Rollenspiel | Peter Molyneux, geistiger Vater aller Göttersimulationen (*Populous, Black & White*), und sein Entwickler-Team Lionhead sind fabelhaft. Warum? Weil es endlich mal wieder ein Lebenszeichen des Rollenspiels *Fable 2* gibt. Auf der offiziellen Webseite finden Sie die Konzeptzeichnung einer weiblichen Heldin und drei Bilder mit unidentifizierbaren, froschähnlichen Renderviechern (siehe Bild). Besser als nichts! Wundern Sie sich nicht, dass nirgendwo von der PC-Version oder von einem Erscheinungstermin die Rede ist – wir wissen einfach, dass es kommt. (WF)



Info: www.lionhead.com/fable2

Deathspank

Adventure | Eine Mischung aus *Monkey Island* und *Diablo* – so bezeichnet Ron Gilbert, Erschaffer von Perlen wie *Monkey Island 1 & 2* oder *Zak McKracken*, sein neuestes Projekt *Deathspank.* Das bedeutet so viel wie „Todesklaps" und ist auch der Name des Hauptdarstellers. Das Spiel soll in mehreren Episoden erscheinen und erzählt die Geschichte eines „fehlgeleiteten Helden". Genauere Infos oder ein Termin sind noch nicht bekannt, in Gilberts Blog gibt es allerdings eine Kostprobe des schrägen Humors: Deathspank hat nämlich bereits in einigen Comics dieser Seite mitgespielt. (MG)



Info: www.grumpygamer.com

Just Cause 2

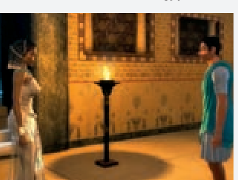
Action | Wer sich in der offenen Spielwelt von *Just Cause* wohlgefühlt hat, darf sich freuen: Es sind nämlich erste Infos zum Nachfolger aufgetaucht. Sinnigerweise heißt das Teil *Just Cause 2* und schickt Sie wieder als Rico Rodriguez auf die südostasiatische Tropeninsel Panau, um den dort regierenden Diktator in den virtuellen Arsch zu treten. Im Vergleich zu Teil 1 soll das Spiel „größer, breiter und noch verrückter" werden, so die Entwickler von Avalanche Studios. Erscheinungstermin? Unbekannt. Bilder dürfen wir auch noch keine drucken. (MG)

Info: www.eidos.de

LIES MICH!

Cleopatra: Schicksal einer Königin

Adventure | Im ägyptischen Alexandrien bricht 48 vor Christus



ein Bürgerkrieg aus – und Sie stecken mittendrin. Im Point-&Click-Adventure von Rondomedia klären Sie als Astrologie-Student Thomas das Verschwinden Ihres Ausbilders und dessen Tochter auf, in die Sie unsterblich verliebt sind. Der französische Entwickler Kheops Studios verspricht ab 14. März „ein aufregendes Abenteuer an historisch detailgetreu nachgebildeten ägyptischen Stätten“ und „packende Rätsel, die auf der ägyptischen Mythologie aufbauen.“ (MB)

Info: www.cleopatre-lejeu.com

Sonderheft: Spielen unter Windows

Vermischtes | Seit 16. Januar können Sie Ihre sauer verdiente

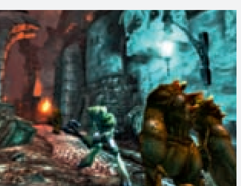


Kohle mal für etwas Sinnvolles raushauen. Mit dem Sonderheft *Spielen unter Windows* unserer Kollegen steht nämlich der ultimative Ratgeber für Hardware und Spiele unter Windows Vista im Handel. Darin tischen Ihnen unsere Kollegen vom Vista-Magazin auf, wie Sie Hardware, Treiber, Betriebssystem und Software so einrichten und aufeinander abstimmen, dass kein Spiel mehr Zicken macht und alles flutscht. (MB)

Info: www.windowsvistamagazin.de

Chronicles of Spellborn

Online-Rollenspiel | Böse Zungen behaupten, das seit Jahren



in Entwicklung befindliche Online-Rollenspiel *Chronicles of Spellborn* würde bald in *Duke Nukem: Spellborn* umbenannt. Alles Quatsch! Es geht mit Riesenschritten vorwärts. Nach einem offenen Beta-Test soll das Spiel im 1. Quartal 2008 erscheinen. Kürzlich haute Entwickler Spellborn neue Bilder raus, während Spieldesigner Michael Wolf Visser in einem Entwickler-Journal erklärte, wie die Spielinhalte von der Idee auf Papier bis ins fertige Spiel gelangen. (MB)

Info: www.spellborn.de

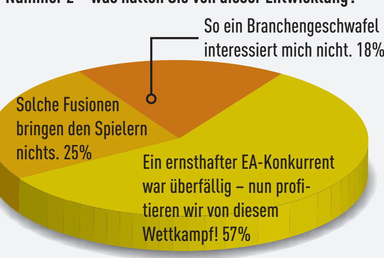
Enermax-Netzteile gewinnen

Gewinnspiel | Wir haben unsere Leser lieb. Deshalb verteilen wir ständig tolle Preise auf unserer Internetseite www.pcaction.de. Ab 24. Januar geht's Monat für Monat richtig ab, denn in Zusammenarbeit mit dem Hardware-Hersteller Enermax verschenken wir monatlich das Netzteil Galaxy DXX mit 1.000 Watt. Falls Sie also Ihren Rechner aufmotzen möchten, treiben Sie sich auf unserer Seite herum. (LC)

Info: www.pcaction.de, www.enermax.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Activision fusioniert mit Blizzard, EA ist nur noch Nummer 2 – was halten Sie von dieser Entwicklung?



PC ACTION KOCHT

Heiße Sachen

AUF DVD VIDEO



Das aktuelle Gericht.

Wer spielt, muss auch essen. Wir schwingen für Sie den Kochlöffel. Machen Sie mit!

INTERN | Joachim Hesse und Ralph Wollner zeigen auf unserer DVD seit 2006, dass auch gestandene Mannsbilder hinter dem Herd eine gute Figur abgeben. Damit es Ihnen noch leichter fällt, die Schlemmereien nachzukochen, erfüllen wir Ihre Wünsche und bringen ab nächster Ausgabe eine Kurzbeschreibung der Gerichte auf den Leserbriefseiten. Hier erklären wir Ihnen kurz und knapp die wichtigsten Handgriffe und drucken das Rezept praktischerweise gleich mit ab. Diesmal verwöhnen wir Ihren Gaumen mit *Operation Fishpoint 2*. Ganz einfach: Zwiebel und Champignons kleinschnippeln. Erst die Zwiebel glasig braten, dann die Pilze dazupacken und durchbrutzeln. Die Sahne erhitzen und die Pilz-Zwiebel-Mischung dazugeben. Aufkochen und so lange reduzieren, bis eine Pampe entsteht. Das Ganze mit Gemüsebrühe und Weißwein abschmecken. Fischstäbchen braten, in eine Auflaufform verfrachten und den Brei drüberkippen. Mit Gratinkäse bestreuen und in den auf 220 Grad vorgeheizten Ofen schieben. Das Festmahl ist fertig, sobald der Käse schön braun ist. Ralph Wollner

Info: www.pcaction.de



Constantin Film

Verbreitet den Virus!

Was erscheint am 14. Februar?
A) *Duke Nukem Forever*
B) *Resident Evil: Extinction*-DVD
C) Der heilige Geist

Am 14. Februar erscheint *Resident Evil: Extinction* auf DVD. Der kultige Grusel-Streifen besticht durch namhafte Darsteller wie Milla Jovovich (u. a. *Das fünfte Element*) oder Oded Fehr (u. a. *Die Mumie*). Der dritte Teil der Trilogie basiert genau wie die Vorgänger auf der bekannten Videospielreihe. Grund genug für uns, mit Constantin Film und der Hardware-Firma MSI ein fröhliches Gewinnspiel zu veranstalten.

1x GAMING NOTEBOOK GX600 EXTREME VON MSI

Stilvolle Wunderkiste im edlen, schwarzen Klavierlack mit scharlachroten Tribals. Der Intel-Core-Duo-Prozessor mit 2,2 GHz Intel Core™ 2 Duo macht das schicke Ding zu einem flotten Vergnügen der Extraklasse, optimal zum Spielen und Filme-Angucken. Mehr Infos unter www.msi-technology.de. Wert: ca. 1.600 Euro.



1x PREMIUM-DVD RESIDENT EVIL: EXTINCTION

Edle DVD mit jeder Menge spannender Extras wie Interviews, Fotogalerien und nicht verwendete Szenen. Mehr Infos unter www.r3.film.de. Preis: 26 Euro.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **19. Februar 2008**


WWW.RPC-GERMANY.DE
ROCCAT
BEST ROLE PLAY EQUIPMENT
PRÄSENTIERT:
Role Play Convention
RPC
Eine Convention rund um das Thema Rollenspiel
vom Brett- bis zum Onlinespiel
ROLE-PLAY-CONVENTION 2008
“HEROES & QUESTS“
26. bis 27. April 2008
in der Halle Münsterland
NRW | Münster

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Assassin's Creed

Attentäter Altaïr legt sich mit drei Gegnern an. Dank seiner auf Konter ausgerichteten Kampfweise kein Problem.

»Muss vorsichtig geschehen: das Schwert aus der Scheide ziehen!«

1 ■ (1)

Worum geht es?
Sie sind der mittelalterliche Attentäter Altaïr, der zehn zwielichtige Gestalten in den Städten Akkon, Damaskus und Jerusalem um die Ecke bringen soll. Und so funktioniert's: die Gegend auskundschaften, Informationen sammeln und dann das Ziel möglichst unbemerkt erledigen.

Warum brauchst du es?
Obwohl sich große Teile des Spiels (auskundschaften und Infos zusammentragen) ständig wiederholen, macht die Attentäter-Simulation richtig Spaß. Die Xbox-360-Fassung, die dem PC-Pendant grafisch sehr nahe kommen dürfte, sieht zudem klasse aus. Brauchen Sie wirklich noch mehr Gründe?

Was gibt es Neues?
Ubisoft hüllt sich bezüglich der PC-Version immer noch in Schweigen. Interessant zu erfahren wäre vor allem, wie die Entwickler die doch recht komplexe Steuerung vom Gamepad auf Maus und Tastatur übertragen wollen. Mit etwas Glück wissen wir nächste Ausgabe schon mehr.

Genre	Action	Hersteller	Ubisoft Montreal	Erscheint	1. Quartal 2008

2. Far Cry 2



2 ▲ (3)

Worum geht es?
Waren Sie schon mal in Afrika? Nein? Dann gibt Ihnen *Far Cry 2* die Chance, dort einen Kurzurlaub zu verbringen. Die Sache hat jedoch einen Haken: Sie haben Ihr Gedächtnis verloren!

Warum brauchst du es?
Okay, das ist nicht der einzige Haken. Sie müssen sich zudem als Söldner verdingen. Nur so finden Sie heraus, wer Sie sind. Das bedeutet: ballern, ballern und noch mehr ballern. Hurra!

Was gibt es Neues?
Ursprünglich sollte das Spiel im März dieses Jahres erscheinen. Jetzt sieht es so aus, als müssten *Far Cry*-Fans noch länger warten. Soll uns recht sein, wenn es dem Spiel zugute kommt.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Ubisoft Montreal	Erscheint	2. Quartal 2008

3. Grand Theft Auto 4



3 ▼ (2)

Worum geht es?
Der Osteuropäer Niko Bellic kommt nach Liberty City und werkelt sofort an einer ambitionierten Verbrecherkarriere. Viel mehr hat Rockstar bis jetzt nicht zur Handlung verraten.

Warum brauchst du es?
Bessere Grafik, mehr Abwechslung und dazu das typische *Grand Theft Auto*-Spielgefühl. Das allein reicht, um Fans so richtig wuschig zu machen.

Was gibt es Neues?
Freuen Sie sich auf einen vierten Trailer, der schon bald erscheinen soll. Szenen aus dem Spielgeschehen von *GTA 4* wird aber erst das fünfte Video bieten.

Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games	Erscheint	2008

4. Mafia 2



4 ■ (4)

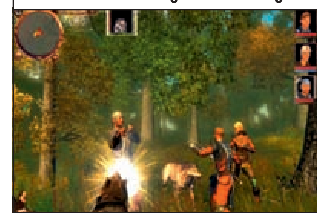
Worum geht es?
Wollen Sie Karriere machen? Im Verbrecher-Epos *Mafia 2* spielen Sie einen Kleinkriminellen, der sich zum Paten über eine ganze Stadt aufschwingt. Größenwahnsinnig, aber cool!

Warum brauchst du es?
Haben Sie *Mafia* gespielt? Dann wissen Sie auch, was Sie bei Teil 2 erwartet. Natürlich mit verbesserter Technik und einer mindestens ebenso packenden Handlung wie im Vorgänger.

Was gibt es Neues?
Es tut uns echt leid, aber um Ihnen etwas Neues über *Mafia 2* zu erzählen, müssten wir lügen! Und lügen darf man doch nicht, oder? Hat Ihnen Ihre Mutter denn nichts beigebracht?

Genre	Action	Hersteller	Illusion Softw.	Erscheint	2008

5. Das Schwarze Auge: Drakensang



Worum geht es?
Führen Sie eine Heldentruppe durch das fantastische Aventurien und zeigen Sie dem Bösen mal so richtig, was eine Harke ist.

Warum brauchst du es?
Für Fans der Pen&Paper-Vorlage erübrigt sich diese Frage. Wer *DSA* nicht kennt, freut sich auf ein Rollenspiel aus Deutschland.

Was gibt es Neues?
Seit der Nachricht, dass *Drakensang* erst im Sommer erscheint, ist es still um den Titel geworden. Also: nichts Neues!

5 ■ (5)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Radon Labs	Erscheint	Sommer 2008

6. Alan Wake

Worum geht es?
Krimi-Autor Alan Wake flüchtet vor seinen Albträumen in ein verschlafenes Bergdorf. Doch auch dort ist er nicht sicher.

Warum brauchst du es?
Weil die *Max Payne 2*-Schöpfer wissen, wie man gute Spiele macht. Das Action-Adventure *Alan Wake* bildet da sicher keine Ausnahme.

Was gibt es Neues?
Es gibt ein Lebenszeichen! Die Entwickler des Spiels haben uns eine Weihnachtskarte mit *Alan Wake*-Motiv geschickt.

6 ▲ (10)		Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint	2008

7. WoW: Wrath of the Lich King

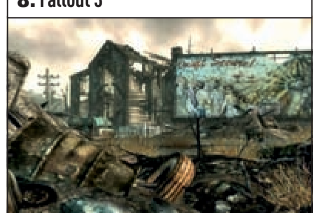
Worum geht es?
Die Fortführung der *WoW*-Erfolgsgeschichte. Sie erkunden neue Gebiete, töten Monster und entwickeln Ihre Spielfiguren weiter. Alles online.

Warum brauchst du es?
Weil Sie nur mit der zweiten *World of Warcraft*-Erweiterung Stufe 80 erklimmen können, und das will doch jeder *WoW*-Süchtige, oder?

Was gibt es Neues?
Böse Zeitgenossen verschicken gefälschte Einladungen zur *Lich King*-Beta, um an die Passwörter der Opfer zu kommen. Sehen Sie sich vor!

7 ▼ (6)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

8. Fallout 3



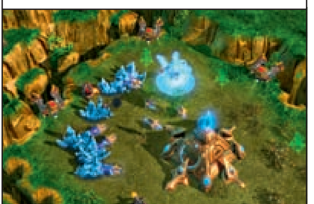
Worum geht es?
Ein Atomkrieg hat die Erde verwüstet. Ein paar (Un-)Glückliche haben in einem Bunker überlebt und trauen sich endlich an die Oberfläche zurück.

Warum brauchst du es?
Schwarzer Humor, eine packende Handlung und harte Action waren schon immer Markenzeichen der Serie. Das Ganze jetzt mit *Oblivion*-Grafik.

Was gibt es Neues?
Überraschung! Wie viele andere Firmen hat auch Bethesda ausgiebig Weihnachten gefeiert, darum gibt es nichts Neues zu berichten.

8 ■ (8)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softw.	Erscheint	Herbst 2008

9. Starcraft 2



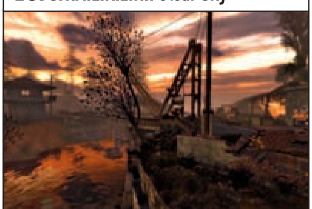
Worum geht es?
Drei Völker (Zerg, Protoss und Terraner) prügeln sich in den unendlichen Weiten des Weltalls um Ressourcen, Macht und Landbesitz.

Warum brauchst du es?
Neue Einheitentypen sorgen für noch packendere Echtzeit-Schlachten. Dazu kommt eine – im Vergleich zu Teil 1 – deutlich aufgebohrte Optik.

Was gibt es Neues?
Das kann Ihnen am besten *Starcraft*-Koryphäe Dennis „The Penis" Blumenthal erklären. Mehr dazu im Vorschau-Artikel ab Seite 58.

9 ■ (9)		Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

10. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky



Worum geht es?
In diesem Ego-Shooter erforschen Sie als Artefaktsammler das verstrahlte Umland des ehemaligen Atomkraftwerks Tschernobyl.

Warum brauchst du es?
Weil *Clear Sky* durchdachte, spannende Shooter-Action in einem einzigartigen Endzeitszenario bietet.

Was gibt es Neues?
Entwickler GSC Gameworks hat bestätigt, dass *Clear Sky* keinen Kooperationsmodus bieten wird. Dies sei „technisch nicht möglich".

10 ▲ (13)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	GSC Gameworks	Erscheint	2. Quartal 2008

Du fehlst mir!

Herr Hesse hat ein Lieblingsspiel: *Dead Island*. Was Herr Hesse so toll an dem Insel-Ego-Shooter findet? Es wimmelt dort nur so von Zombies! Zombies am Strand, Zombies in Städten, Zombies in Touristenhotels. Die stöhnenden Untoten sind einfach überall. Stellt sich die Frage, was Sie als Held des Spiels auf der Insel verloren haben. Schuld an dem ganzen Überlebenshorror ist natürlich eine Frau! Bei einem Flugzeugabsturz wurden Sie von Ihrer Frischvermählten getrennt und gehen auf die Suche nach ihr. Was sollten Sie sonst noch über *Dead Island* wissen? Die Entwickler sind mächtig stolz auf das Schadenssystem des Spiels, das es Ihnen erlaubt, Zombies nach Belieben zu verstümmeln. So und jetzt machen Sie es wie Herr Hesse: Geben Sie Ihre Stimme *Dead Island*.


Dead Island

Auf der Lauer


Operation Flashpoint 2

Dragon Rising, so der Untertitel des Taktik-Shooters, verfrachtet Sie auf eine fiktive Insel. Dort stoßen die Einheimischen überraschend auf riesige Rohstoffvorkommen. Damit wird das Eiland quasi über Nacht zum Spielball von Großmächten, die alle Anspruch darauf erheben. Ganz vorne dabei: die Chinesen! Auch Russland, Japan und Amerika lassen es sich nicht nehmen, Streitkräfte auf die Insel zu senden. Was den Spielablauf angeht, verlassen sich die *Flashpoint 2*-Macher auf die Stärken des Vorgängers: hoher Realismusgrad, großes Waffenarsenal, umfangreicher Fuhrpark und packende Ballereien machen den Titel zu einem Haben-muss-Spiel für Taktik-Shooter-Freunde.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler	Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(17)	Deus Ex 3	Ego-Shooter	Ion Storm	2008
12 ■	(12)	Command & Conquer 3: Kanes Zorn	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts L.A.	27. März 2008
13 ▼	(11)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	Winter 2666
14 ▲	(26)	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2008
15 ▼	(7)	Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Ascaron	3. Quartal 2008
16 ▼	(14)	Spore	Aufbau-Strategie	Maxis	1. Quartal 2008
17 ▲	(20)	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox Software	2. Quartal 2008
18 ▲	(28)	Fable 2	Rollenspiel	Lionhead	2008
19 ▼	(15)	A Vampyre Story	Adventure	Autumn Moon Entertainment	1. Quartal 2008
20 ▲	(NEU)	Warhammer 40.000: DoW – Soulstorm	Echtzeit-Strategie	Relic	März
21 ▼	(16)	Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	EA Mythic	2. Quartal 2008
22 ■	(22)	Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Funcom	März 2008
23 ▲	(27)	Return to Castle Wolfenstein 2	Ego-Shooter	Raven Software	2008
24 ■	(24)	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment	2008
25 ▲	(35)	Empire: Total War	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	2008
26 ▼	(19)	Splinter Cell: Conviction	Action	Ubisoft Montreal	2008
27 ▲	(29)	Postal 3: Catharsis	Action	Running with Scissors	2008
28 ▼	(18)	Elveon	Action	10tacle Slovakia	2008
29 ▼	(25)	Jagged Alliance 3	Runden-Strategie	Akella	1. Quartal 2008
30 ■	(30)	Alone in the Dark	Action-Adventure	Eden Games	Frühjahr 2008
31 ▲	(NEU)	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	2008
32 ▲	(NEU)	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump Studios	Mai 2008
33 ▲	(NEU)	Ghostbusters: Das Spiel	Action	Terminal Reality	Herbst 2008
34 ■	(34)	Devil May Cry 4	Action	Capcom	Mai 2008
35 ▲	(38)	Turok	Ego-Shooter	Propaganda Games	Frühjahr 2008
36 ▼	(23)	Codename: Panzers - Cold War	Echtzeit-Strategie	Stormregion	7. März 2008
37 ▲	(40)	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment	2008
38 ▼	(32)	Left for Dead	Action	Turtle Rock Studios	1. Quartal 2008
39 ■	(39)	Soldier of Fortune: Payback (deutsch)	Ego-Shooter	Cauldron	1. Quartal 2008
40 ▼	(33)	Borderlands	Ego-Shooter	Gearbox Software	4. Quartal 2008

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 142

In Kooperation mit Nvidia und Toshiba verlosen wir zwei Notebooks aus der Satellite-Serie mit jeweils zwei Direct-X-10-Grafikprozessoren von Nvidia. Die Dinger sind super platzsparend, haben aber die Kraft von ausgewachsenen PCs. Wenn Sie ein Notebook einheimsen wollen, beantworten Sie einfach die schwierige Frage auf Seite 142 und schicken die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 90" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 90 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-3-08", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Eidos-Gewinnspiel

SEITE 13

Damit Sie den Action-Kracher *Kane & Lynch: Dead Men* auch in voller Pracht genießen können, verlosen wir zwei tolle Grafikkarten von MSI. Und als ob das nicht genug wäre, legen wir noch fünf FBI-Editionen von *Kane & Lynch* obendrauf, die es so nicht im Handel gibt. Sie wollen unbedingt gewinnen? Dann beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 13 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 91" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 91 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Eidos-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Resident Evil: Extinction-Gewinnspiel

SEITE 16

Da Zombies und Mutanten die Lieblinge unserer Leser sind, haben wir ein prima Gewinnspiel zum DVD-Start von *Resident Evil: Extinction* an Land gezogen. Als Hauptpreis winkt ein superedles Notebook GX600 EXTREME von MSI mit Intel-Core2Duo-Prozessor. Wenn Sie gewinnen möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 92" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 92 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Resident Evil: Extinction*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Speed-Link-Gewinnspiel

SEITE 119

Damit Sie in Zukunft ein noch glücklicheres Händchen haben, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Speed-Link 15 Styx-Spielemäuse. Die hochmodernen Teilchen haben sieben Funktionstasten und eine Abtastrate von 800 bis 2.200 Dpi. Sie wollen so eine Maus besitzen? Dann beantworten Sie die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 119 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 93" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 93 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Speed-Link-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 95

Welches Spiel sorgt bei Ihnen für chronischen Schlafentzug? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 94" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 94 *Guitar Hero 3: Legends of Rock*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.


Die zock ich am

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monat

Platz 1

Wie könnte es anders sein: Bioshock bleibt bei unseren Lesern nach wie vor die klare Nummer 1.

Platz	Vormonat
1	(1)
2	(5)
3	(2)
4	(6)
5	(3)
6	
7	
8	
9	

Keine Hexerei

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welches Spiel würden Sie sich PC ACTION auf den Oberarm tätowieren lassen? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 95" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 95 *Assassin's Creed*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.


KUNDENDIENST Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am s… Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Si…

1. Assassin's Creed

* 0,49 EUR/SMS - ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Das *Counter-Strike*-Team Pod (in grün) verfolgt das Spiel von Competo beim deutschen KODE5-Turnier.

»Gute Laune: die Ampelmännchen haben Mittagspause-.«

FINALE KODE5

Auf zum Roten Platz!

Foto: Gerriet Ohls

Auf dem deutschen KODE5-Finale in Dortmund ging es um zwei Startplätze für das Finale in Moskau. Die Disziplinen waren *Counter-Strike* und *Warcraft 3*.

Viele gute Teams und Spieler kamen im Dezember nach Dortmund, um im CineStar im Rahmen der eSports Convention das deutsche Qualifikationsturnier für das KODE5-Finale zu bestreiten. In *Counter-Strike 1.6* waren Teams wie EPS-Sieger Alternate aTTaX, pod virtual gaming, Competo Sports und der französische WCG-Sieger MC Poker.emuLate vor Ort. Auch in *Warcraft 3* wollten starke Spieler das Ticket nach Moskau lösen: Die Finnen Samuli „elfittaja" Sihovonen (17) und Joona „Konna" Parikka von hoorai sowie einige deutsche EPS-Spieler hatten sich im Internet für das Finale in Dortmund qualifiziert. Die Deutschen waren überraschenderweise die stärksten Spieler des Wochenendes: Stefan „dArk" Lehman (17, Euskirchen) gewann vor Dennis „HasuObs" Schneider (20, Rodenkirchen). In *Counter-Strike* mussten die Admins beinahe emuLate disqualifizieren: Im Finale gegen die unverhofft starken Competo-Spieler nutzten die Franzosen zweimal einen Programmfehler aus, wollten anschließend aber nicht einsehen, eine Regel gebrochen zu haben. Am Ende gaben sie ihren Fehler dennoch zu und spielten eine zweite Final-Karte. So besiegten sie auf de_inferno Competo und fahren nun anstelle eines deutschen Teams zum KODE5-Finale nach Moskau. Gerriet Ohls

Info: www.kode5.de

INTERVIEW

„DER WORLD-CYBER-GAMES-TRIUMPH WAR GROSSARTIG."


Foto: Gerriet Ohls
Gewannen die WCG und KODE5 Deutschland: MC Poker.emuLate.

Als im Oktober die World Cyber Games (WCG) stattfanden, hatte wohl niemand das Team von MC Poker.emuLate auf der Rechnung. Doch die Franzosen gewannen das *Counter-Strike*-Turnier und damit ein Preisgeld von 55.000 Dollar. Nun bereiten sie sich auf die großen Turniere im Jahr 2008 vor und wollen zu den besten Teams der Welt gehören. PC ACTION sprach mit emuLate-Spieler Mathieu „MaT" Leber (22) und Team-Manager Ethan „SDL" Partouche (27).

PC ACTION Seid ihr *CS*-Profis? Macht ihr noch etwas anderes neben dem Spielen?
SDL: Nein. Die Spieler sind Schüler oder Studenten. Selbst wenn sie noch höhere Gehälter bekommen würden, blieben sie das auch. Man kann beides, das Spielen und das Studieren, miteinander verbinden. Für uns ist es wichtiger, dass die Chemie im Team stimmt.
MaT: Ich mache momentan mein Abitur und fange im nächsten Jahr mit dem Studium an. Dank unseres Sponsors MC Poker bekommen ich und mein Team nun feste Gehälter, die uns Studium und *Counter-Strike* nebeneinander ermöglichen.

PC ACTION Was bedeutet euch der WCG-Triumph?
MaT: Das ist ein ganz wichtiger Sieg für die gesamte französische Szene gewesen. Vor unserem Erfolg dachten alle, Franzosen könnten kein *CS* spielen. Nun haben sie Respekt und wissen, dass wir gut sind.

PC ACTION Hattet ihr mit dem Sieg gerechnet?
MaT: Vor einem Turnier denken wir grundsätzlich nicht darüber nach, wie wir wohl abschneiden und wie groß unsere Chancen sind. Wir spielen ein Match nach dem anderen und konzentrieren uns voll darauf. So haben wir nie daran gedacht, das ganze Turnier zu gewinnen, bevor wir im Finale waren. Der Sieg war natürlich großartig.

PC ACTION Wie viel trainiert ihr in der Woche?
SDL: Wir spielen fünf Tage in der Woche, drei Karten pro Training. Dafür legen wir keine Bootcamps ein, uns liegt dieses Training besser.

PC ACTION Was ist neben Training das Wichtigste für euren Erfolg?
MaT: Das Training ist gar nicht so wichtig. Es ist eine Mixtur aus vielen Dingen: Die Spielführung des Taktikers muss hervorragend sein, auch die Mentalität der Spieler ist sehr wichtig. Alle müssen diszipliniert sein und sich voll auf das Spiel konzentrieren.

PC ACTION Was sind nun eure Ziele für 2008?
SDL: Wir wollen, wenn möglich, alle großen Wettbewerbe bestreiten und uns weiter verbessern. Dazu gehören KODE5, Extreme Masters und die ESWC-Qualifikation. Und noch weitere Netzwerk-Partys und Turniere, wir werden also viel zu tun haben.

LIES MICH!

Deutsche WC3L-Aufsteiger

Drei deutsche Teams haben sich für die stärkste *Warcraft 3*-Clanliga der Welt, die WC3L, qualifiziert: In der 13. Saison spielen mTw, hoorai und starComa in der Teamliga. Während mTw dadurch einen Abstieg gerade noch verhinderte, stiegen hoorai und starComa auf. Besonders starComa, das nun n!faculty heißt, überraschte alle Fans mit tollen Spielen. Über das aus deutschen Spielern bestehende Team gibt es allerdings noch einige Gerüchte bezüglich diverser Spielerwechsel. (GO)

Info: www.wc3l.de

PGS wechselt zu MeetYourMakers

Das polnische Weltklasse-Team PGS Gaming wechselt zum dänischen Clan MeetYourMakers (MYM). Dort ersetzen die *Counter-Strike*-Spieler das norwegische Team, das zuletzt bei den World Cyber Games unter skandalösen Umständen scheiterte. Insgesamt gesehen waren die Norweger nicht erfolgreich genug, um den Ansprüchen von MYM zu genügen. Dies sollen die Polen nun ändern. Nun hat der Clan neben den *Warcraft 3*-Stars aus Korea auch wieder ein Top-*CS*-Team. (GO)

Info: www.mymym.com

mTw und NoA fusionieren

starComa und n!faculty machten es vor (Meldung rechts oben), mTw und NoA zogen nach: Der deutsche und der dänische Clan schlossen sich zusammen, nun heißen beide mTw. Das dänische NoA-*CS*-Team, das im vergangenen Jahr bei einigen wichtigen Turnieren gute Plätze errang (darunter den Vizemeistertitel auf dem Electronic Sports World Cup und den Word Cyber Games), spielt ab sofort als mTw.dk auf den Servern. mTw hat auch ein neues deutsches *CS*-Team verpflichtet: Fünf Spieler aus dem Raum Hamburg sollen dafür sorgen, dass der Clan wieder zu einem Hamburger E-Sport-Verein wird. (GO)

Info: www.mymtw.de

N!FACULTY UND STARCOMA SCHLIESSEN SICH ZUSAMMEN

Vereint die Clans!

Zwei Traditions-Clans wollen so gut werden wie die E-Sport-Giganten mousesports und Alternate aTTaX.

Das gab's noch nie im deutschen E-Sport: n!faculty und starComa werden in Zukunft nicht mehr zwei Clans, sondern eine Organisation sein: der n!faculty e.V. Bereits im vergangenen Sommer gaben die Urgesteine der E-Sport-Szene bekannt, dass die Redaktionen eine Zusammenarbeit beginnen. Nun folgte der endgültige Zusammenschluss. „Die Entscheidung, den Namen starComa aufzugeben, ist uns nach dieser langen Zeit mit Sicherheit nicht leicht gefallen", so das Management von starComa in der offiziellen Pressemitteilung. Beide Clans wollen nun E-Sport auf einem höheren Niveau und mit noch größerer Professionalität betreiben. Das Ziel ist es, zu den beiden stärksten Clans in Deutschland aufzuschließen, mousesports und Alternate aTTaX. Im Dezember während der ESL Pro Series Finals gelang dies n!faculty bereits in *Counter-Strike: Source*, als sie zum ersten Mal die EPS gegen aTTaX gewannen. Gerriet Ohls

Info: www.esl.eu



Freuen sich auf das neue Jahr: ESL Pro Series-Sieger n!faculty.

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

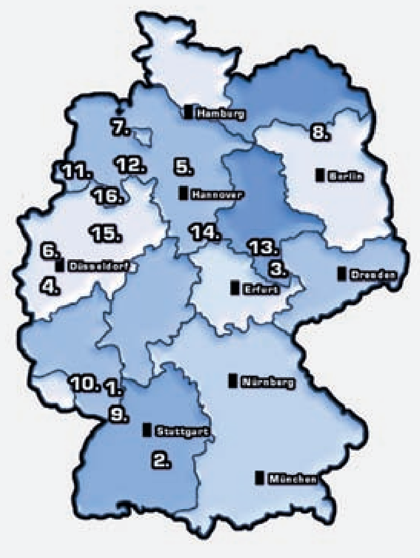


GERRIET OHLS
Online-Fachmann

„Wer schafft es in die nächste ESL Pro Series? Vielleicht machen die Aufsteiger den alten Hasen dieses Mal das Leben schwer."

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	exkult #4	25.01.2008	67059 Ludwigshafen	200	✔	grün	www.exkult.com
2	LanMania	15.02.2008	88422 Alleshausen	400	✔	grün	www.lanmania-alleshausen.de
3	TurboLAN 3	22.02.2008	04523 Pegau	222	✔	grün	www.turbolan.de
4	Open Source Lan	22.02.2008	50169 Kerpen	300	✘	grün	www.opensourcelan.de
5	alpha 2.0	07.03.2008	29221 Celle	650	✔	grün	www.alpha-lanparty.de
6	3rd-Dimension	14.03.2008	47877 Willich	200	✘	grün	www.3rd-dimension.org
7	genial verpLANt #5	14.03.2008	26919 Brake	222	✔	grün	www.total-verplant.de
8	Lan-4u 27	21.03.2008	16798 Fürstenberg/Havel	400	✔	grün	www.lan-4u.de
9	Convention-X-Treme 11	21.03.2008	76689 Karlsdorf	336	✘	grün	www.convention-x-treme.de
10	LANoDROM II	28.03.2008	67661 Kaiserslautern	400	✔	grün	www.lanodrom.de
11	Maxlan 13	28.03.2008	49716 Meppen	200	✔	grün	www.maxlan.de
12	LANabuse 14	04.04.2008	49406 Barnstorf	265	✔	grün	www.lanabuse.de
13	Böhlen LAN 12	11.04.2008	06237 Spergau	530	✔	grün	www.boehlen-lan.de
14	LANarena 0815	25.04.2008	38871 Ilsenburg	618	✔	grün	www.lanarena.de
15	BoerdeLan 16	04.05.2008	59609 Anröchte	500	✔	grün	www.boerde-lan.de
16	The Summit X	09.05.2008	49074 Osnabrück	1222	✔	grün	www.the-summit.de
	ÖSTERREICH						
	nur48stunden Teil 23	24.02.2008	8200 Gleisdorf	330	✘	grün	www.nur48stunden.at
	LAN-4-FUN 2008	11.04.2008	5252 Aspach	250	✔	grün	www.lan-4-fun.at
	SCHWEIZ						
	Time2wonder 2k8	22.02.2008	4415 Stuz in Lausen	368	✘	grün	www.time2wonder.ch

GROSSVERDIENER IM E-SPORT: WARCRAFT 3

Führ mich ...



Foto: Gerriet Ohls

Der reichste *WC 3*-Spieler des vergangenen Jahres: der Koreaner Moon.

Die reichsten *WC 3*-Profis kommen aus Südkorea und Europa. Unter den Top 10 der „Geldrangliste" ist auch ein Deutscher.

Computerspielen zum Beruf machen und besser verdienen als Mama und Papa zusammen! Das gibt's nicht? Und wie: Der erfolgreichste *Warcraft 3*-Spieler der Welt kommt aus Korea und macht einen ganzen Haufen Kohle. Jang „Moon" JaeHo (21) erspielte sich alleine an Preisgeldern im Jahr 2007 168.074 US-Dollar. Zusammen mit seinem Gehalt, das geschätzt 100.000 Dollar betragen soll, verdiente der MeetYourMakers-Spieler so eine Viertelmillion – nicht schlecht für einen Daddelprofi. Der deutsche EPS-Doppelchampion Dennis „HasuObs" Schneider (20, Rodenkirchen) schaffte es mit 22.248 Dollar als bester Deutscher auf Platz 9. Insgesamt gab es 2007 in *WC 3* auf weltweiten Turnieren über eine Million Dollar zu gewinnen. Gerriet Ohls

Info: www.gotfrag.com

GROSSVERDIENER IM E-SPORT: COUNTER-STRIKE

... zum Schotter!



Foto: Gerriet Ohls

Das finanziell erfolgreichste Team im vergangenen Jahr: fnatic aus Schweden.

Schwedische und deutsche Teams gewannen im Jahr 2007 am meisten Preisgeld bei internationalen *Counter-Strike*-Turnieren.

fnatic heißt das Team, das laut der Internetseite GotFrag.com im Jahr 2007 in *Counter-Strike* am meisten Preisgeld verdient hat. 134.694 US-Dollar gewannen die fünf Schweden im vergangenen Jahr und sicherten sich den ersten Platz der Topverdiener-Liste knapp vor den Polen von MeetYourMakers (ehemals PGS Gaming). Schon auf Platz 6 folgt das beste deutsche Team, Alternate aTTaX, das 64.877 Dollar einsackte. Mit mousesports schaffte es ein weiteres deutsches Team unter die besten zehn der Welt. Die Spieler müssen das Geld zwar durch fünf teilen, dafür bekommen sie zusätzlich von ihren Clans in der Regel jeden Monat ein Gehalt. Insgesamt gab es in *Counter-Strike* im vergangenen Jahr 1.092.589 Dollar zu gewinnen. In Deutschland war dabei am meisten zu holen: 308.391 Dollar errangen *CS*-Teams bei deutschen Turnieren. Gerriet Ohls

Info: www.gotfrag.com

LESERBRIEFE

Einfach nur zauberhaft!

Was viele nicht wissen: Magische Kleidung gibt es nicht nur in *World of Warcraft*, sondern auch im echten Leben. Wir stellen die außergewöhnlichste vor.

World of Warcraft ist doof und stinkt. Das oder eher noch Uncharmanteres sagen so ziemlich alle, die es nicht spielen. Uninfizierte können sich nicht vorstellen, dass es etwas Schlimmeres gibt. Okay, Aids vielleicht. Oder dass die verzogenen Ochsenknecht-Bälger Jimi Blue und Wilson Gonzalez demnächst auch noch meinen, eine Gesangskarriere starten zu müssen. Oder dass, Gott bewahre, Deutschland eines Tages von einer Frau regiert wird. Bis vor kurzem dachte ich, ich könnte verstehen, warum *World of Warcraft* so viele Fans hat. Weil in dieser Fantasie-Welt Dinge existieren, die wir uns auch fürs reale Leben wünschen. Magische Klamotten nämlich. Gut, die haben beknackte Namen, dafür aber sind sie nützlich. Nehmen wir als Beispiel nur mal die Efeustofftunika des Wals. Weil diese die Willenskraft erhöht, schaffe ich es eventuell, das Rauchen aufzugeben. Oder mein Chef könnte dank gestiegener Ausdauer dreimal länger Sex haben – also fast zwei Minuten. Seit ich allerdings weiß, dass es eine Efeustofftunika des Wals auch in Wirklichkeit gibt, ist *World of Warcraft* nichts Besonderes mehr für mich und in meiner Gunst gesunken. Gut, das Ding heißt popelig schlicht Zauberbody. Es erhöht auch nicht Willenskraft und Ausdauer. Doch was soll's, wenn das Teil doch viel mächtiger ist! Es verwandelt nämlich fette Vetteln in schlanke Schönheiten. Jahaaa! Hab ich beim RTL-Shop im Fernsehen entdeckt! Der Zauberbody des Wals wird quasi wie eine Weißwurst mit Fleisch befüllt. Luft anhalten, Bauch einziehen, Frau rein, fertig. So weit ich das verstanden habe, presst die Klamotte überschüssige Zentner vom Bauch nach oben, so dass eine Taille und monströse Brüste entstehen. Die 900-600-900-Dame mutiert ruck, zuck zum formschönen Zwergwal. Hammer! Eine blonde Verkaufstrulla demonstrierte das natürlich am lebenden Objekt und stellte auch den neuen Hintern der neuen Miss World zur Schau. „Es spielt keine Rolle, ob Sie nun Kleidergröße 38, 44 oder 52 tragen, entscheidend ist doch, dass der Po knackig ist", schwadronierte sie und haute dem Model bemüht witzelnd auf die durch den Zauberbody gestählten Stahlbetonbacken. Äh, also wenn ich als Durchschnittsmann kurz Einspruch einlegen darf, für die meisten spielt es eben *sehr wohl* eine Rolle. Wer glaubt, ein abrissbirnengroßes Hinterteil könnte ansprechender sein, nur weil es härter als das Leben ist, denkt wahrscheinlich auch, die Damenwelt würde bei Männern auf Rücken- und Arschbehaarung stehen, wenn der Pelz nur schön sexy mit Gel zu einem Mittelscheitel geföhnt wurde. Ach ja, damit wir uns nicht missverstehen, ich unterstütze keinesfalls den durch die Modebranche diktierten kranken Schlankheitswahn! Ein paar Pfunde zu viel sind nicht schlimm, alles bis Kleidergröße 32 geht *absolut* in Ordnung! Indes frage ich mich aber schon, was geschieht, wenn ein nichts Böses ahnender Mann seine aus der Disse in Köln-Nippes abgeschleppte bildschöne Neubekanntschaft, die unter ihrer Kleidung den Zauberbody des Wals trägt, zu Hause das erste Mal auspackt. Die links, rechts, vorne und hinten plötzlich herausfallenden Körpermassen müssen doch binnen Millisekunden unheimlich viel Luft verdrängen. Nicht, dass die entstehende Druckwelle in der Ostsee einen Tsunami auslöst! Nein, ich kann das nicht gutheißen. Ehe mich jetzt eine Hausfrau mit Drüsenproblemen, die versehentlich diese Kolumne liest, wegen „Frauenfeindlichkeit" kreuzigen will, schnell noch das, auf was ich eigentlich hinauswollte: Wie wäre es eigentlich mit ein bisschen gesunder Ernährung? Oh, das wäre zu einfach? Ach so. Na dann: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Sebastian Bienert, Albert Kraus, Foto: action press



Und das geschah vergangenen Monat ...

KOMIKER

Könnt ihr mir mal sagen, warum ihr manchmal so fertig seid? Und warum wir Menschen Beine haben? Und wie Kinder gemacht werden? Das sind so Fragen, da könnte man doch glatt denken, dass Sie mir ein PC ACTION-Abo schenken, oder? Ich denke, Sie werden mir eins geben, weil ich sonst vorbeikomme und euch alle Computer klaue!

PAUL CECH, PER E-MAIL

Wenn du als Dieb genauso gut bist wie als Witzbold, helfen wir dir wohl besser beim Raustragen.

KOMIKER 2

[...] Ich wollte euch eine interessante Geschichte erzählen: Ich saß eben mit PC ACTION auf dem braunen Thron und plötzlich musste ich dünnkacken ... also wenn das mal kein genialer Zufall ist ... und lustigerweise konnte ich mir dann meinen Anus mit dem Bericht zu Übersoldier 2 abwischen, weil ich in der Hitze des Gefechts kein Klopapier mehr hatte. [...]

DAVID DOWDS, PER E-MAIL

Ah, langsam verstehen wir, die erste Klasse der Comedy-Schule Köln hat E-Mail-Anschluss gekriegt.

KAUFBERATUNG

[...] Ich möchte mir im Februar das Spiel Frontlines: Fuel of War kaufen, aber als ich das einem meiner Freunde erzählt habe, meinte der nur, dass ich mich nicht mit so einem Müll befassen soll, weil 2008 ja auch Battlefield 3 rauskommen soll, und ich solle mein Geld doch nicht wegschmeißen und lieber das kaufen. Stimmt das? Ich hab mal ein wenig im Internet unter Battlefield 3 gesucht,

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

aber kein Veröffentlichungsdatum gefunden. Nur, dass 80 Leute auf einer Karte spielen sollen und so. Wann es rauskommt, hab ich nicht gefunden. […] Ich bin kein Bonze und Geldrausschmeißen ist nicht so'n Hobby von mir, also hoffe ich mal, dass ihr mir bei der Entscheidung, welches Spiel ich mir kaufen soll, helfen könnt.

THOMAS ERWIN, PER E-MAIL

Wir fassen zusammen: *Frontlines* erscheint im Februar, *Battlefield 3* ist noch nicht mal angekündigt. Welches der beiden Spiele solltest du dir jetzt also kaufen? Hm ... knifflig. Lass uns kurz nachdenken! Puh, Qual der Wahl und so, echt schwierig ... einen Moment, gleich haben wir's ... verdammt, wir kommen nicht drauf.

BIG WOLFI



»Pissoir, Ego-Perspektive (gleich geht's los).«

Hallo, ihr intelligenten Redakteure und Lukasz, kann es vielleicht sein, dass Wolfgang Fischer einen Zwillingsbruder hat? Als ich letztens, um mich mit Wodka einzudecken, in die Stadt gefahren bin, habe ich eine Person gesehen, die vom Gesicht her genauso aussieht wie euer Redaktions-Big-Daddy Wolfgang Fischer. Es war wirklich verwunderlich, ich wäre sogar fast gegen ein Auto gelaufen, weil ich meinen Blick nicht von dieser Person wenden konnte. […]

ERICH MASTEL, PER E-MAIL

Das geht den Gays in seiner Umgebung auch ständig so.

LEB WOHL, RALPH!

Ich hatte letztens Besuch von einem Freund. Als er sich die aktuelle Ausgabe eurer Zeitschrift ansah, meinte er doch glatt, die PCA wär genauso wie der Spielestern aufgebaut. Wenn er aus dem Koma erwacht, frag ich ihn, ob er es noch immer so sieht. Und wo ich schon mal dabei bin: Ist das euer Ernst, dass Wollner durch einen Österreicher ersetzt wird? Wie könnt ihr nur so was tun? […]

STEFAN NELS, SANKT AUGUSTIN

Mit links. Wollner feuern, Ösi einstellen – so einfach ist das.

VIRENATTACKE

Hallo PC ACTION-Team, ich möchte euch Folgendes mitteilen: Bei der Installation des Ego-Shooters Warmonger aus Heft 2/2008 erhielt ich von meinem Antivir-Programm folgende Warnung: Vorsicht, Trojaner entdeckt! Ich habe die Installation natürlich sofort abgebrochen. Vielleicht solltet ihr das mal überprüfen.

RICHARD SCHMIDT, PER E-MAIL

Ach nö. Wenn du sagst, du hast die Installation sofort abgebrochen, dann glauben wir das einfach mal.

MEISTERHAFTE LYRIK

Happy Birthday, PC ACTION!
PC ACTION, nun ist es so weit,
zwölf volle Jahre wirst du alt.
Du hast gehalten, was du versprachst,
Shooter und Action, ja die gab's.
Cynamite, das heißt die Konkurrenz und so, die hält nicht mehr mit bei eurem Niveau. Entwickelt euch weiter mit neuen Events, „PC ACTION kocht" und die Podcasts, die bring's. Die Redaktion ist einfach klasse, es gibt nicht viele von eurer Rasse. […]

CHRISTIAN GÖRING, PER E-MAIL

Zum Glück ist Goethe schon tot und musste *das* hier nicht mehr miterleben.



REDAKTEURE AM PRANGER

Hmm, jungens eigentlich is euer Heft ja aller erste Sahne, vor allen die Bildunterschriften!! Aber ihr habt auch ein paar idioten in eurem team, z.B der Herr Krauß, der den Text über Brother in Arms: Hell´s Highway verfasst hat.... es geht mal wieder um das beliebte Thema Operation Market Garden er sagt nähmlich, das die erste Mission in der größten Luftunterstüzenden Militäreinsatz im 2. weltkrieg beginnt. nun ja, das is leider falsch, denn der größte Luftunterstüzende Lufteinsatz war bei der Operation Vasity wie man vei wikipedia nachlesenkann und das man jeden penner aufm bahnhof fragen kann der das weiß... abba naja es haben nicht alle einen IQ von einem gynasiasten^^ […]

TIM BARTSCH, PER E-MAIL

Woher weißt du das, kennst du einen? Wir müssen dich übrigens korrigieren, denn die Operation Vasity war nicht die größte Luftlandeoperation, das trifft vielmehr auf die Operation Varsity zu. **Jürgen Krauß** lag aber ebenso falsch. Die Strafe folgte auf dem Fuße. Wir spielten mit ihm das berüchtigte Kindergeburtstagsspiel *Luftangriff*. Dabei werden fünf Teilnehmer und ein Elefant in einen drei Quadratmeter großen Raum gesperrt. Wer eine Sechs würfelt, beginnt. Die Spieler starten im Wechsel Luftangriffe (wobei sie und der Elefant den Tag vorher nur Kohlsuppe, Bohnen und Sauerkraut verzehrt haben). Nach dem Modus *Last Man Standing* gewinnt derjenige, der nicht das Bewusstsein verliert. Blöd für Krauß war halt, dass alle außer ihm mit Nasenklammern gecheatet haben. Es wird ihm eine Lehre sein.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Marc Brehme	Fabulierte auf Seite 111 beim unteren Bildtext über die *Fake Factory's Cinematic Mod* zu *Half-Life 2* über ein Bachnabelpiercing. Leser Tim Erbring fragte prompt, was das sein soll. Mann, Mann, Mann, als Bachnabelpiercing bezeichnet man natürlich jenes Piercing, das Johann Sebastian Bach trug. Denk doch mal ein bisschen mit, Tim! Brehme verwendete den Begriff allerdings zugegebenermaßen im falschen Zusammenhang. Deshalb musste er gemaßregelt werden: Wir ließen ihm ein pinkfarbenes Bauchnabelpiercing mit dem gravierten Schriftzug „I love LaFee" stechen. Nein, ein Foto gibt's an dieser Stelle nicht, glauben Sie uns, Sie wollen dieses Arrangement aus Titan, weißem Fleisch und Affenpelz wirklich nicht sehen!	Tim Erbring
Harald Fränkel	Hat vom Tuten und (wie er selbst fast schon verdächtig ausdrücklich betont) Blasen keine Ahnung und schwafelte deshalb auf Seite 28 im Bildtext links unten was von Hartz VI, wo natürlich Hartz IV hätte stehen müssen. Entdeckt hat den Fauxpas ein PC-Games-Redakteur (das sind nämlich unsere größten Fans). Fränkel indes musste für sein Vergehen büßen. Wir zwangen ihn, eine ganze Ausgabe unserer kleinen Schwesterzeitschrift PC Games zu lesen. Weil er seither an Narkolepsie leidet, ein sabberndes Wrack ist und Mittel gemäß der Pflegestufe III kassiert, spart sich unser Verlag das Gehalt und kann die Kohle zugunsten der Kollegen für Champagner, Frauen und neue Dienst-Lamborghini ausgeben.	Christian Burtchen

SCHWULER SPRECHER

[...] Wollt nur mal fragen, weshalb so ein schwuler Moderator die Spiele auf der DVD moderiert?

PASCAL ETTINGER, PER E-MAIL

Wir dachten uns so: Hey, lasst uns doch ein bisschen Wärme verbreiten – der Pascal Ettinger, der soll sich richtig wie zu Hause fühlen.

FRAUENFEINDLICH?

»Unerotisch: Frauen mit dicken Rettungsringen.«

Foto: mauritius images

Ihr seid die Geilsten, ich weiß nich', wie ich es sagen soll, aber ich liebe euch. Ich liebe euer Magazin und habe, seit ich mir die Zeitschrift einmal gekauft habe, keine andere Computerzeitschrift gelesen außer eure göttliche Erschaffung. Ihr habt so geile Bildunterschriften, dass ich mich immer in die Ecke haue, anders kann ich das schon gar nicht mehr beschreiben. Selbst meine Mutter besemmelt sich dabei. Außer meine Freundin, sie hat sich aufgeregt, dass ihr doch bescheuert seid und frauenfeindlich. [...]

CLEMENS POHLE, PER E-MAIL

Das ist natürlich Quatsch. Und jetzt gib ihr ein Leckerli, lein sie an und geh mit ihr Gassi, damit sie mal auf andere Gedanken kommt.

CRYSIS IST GOTT

Hey, bitte sagt den Crytek-Typen, dass Crysis wirklich geiler ist als Call of Duty 4. CoD 4 hat schlechtere Grafik (die Physik ist grottig, in Crysis kann ich ganze Gebäude zerstören, in CoD 4 maximal 'n Fernseher). Und CoD 4 ist CoD 2 mit anderen Umgebungsgrafiken und anderen Waffen. Crysis ist einfach viel geiler, ich hab mit meinem Freund 'n regelrechten Wettbewerb im Am-meisten-Hühner-Killen, Koreaner-am-weitesten-Schmeißen und Gebäude-sachgemäß-Zerlegen gemacht, das alles kann ich in CoD 4 nicht!

VOLKER ZIERKE, PER E-MAIL

Amateur.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Ich würde gerne einige Redakteure anprangern, weil mir folgende Fehler in der aktuellen Ausgabe aufgefallen sind:
1. Im Inhaltsverzeichnis der Rubrik „Mods und Maps" (Seite 105) stimmt keine Seitenangabe, bei der Doom-3-Mod 5.56mm FMJ Beta 0.91 steht anstatt einer Seitenangabe die Bewertung. 2. Bei der Bildunterschrift des unteren linken Bildes auf Seite 106 steht: „Auf der Karter AlienZeQ steht eines ...". Anstatt Karter hätte es Karte heißen müssen.
3. Auf dem oberen Bild auf Seite 106 steht: „Hat den Namen zu Recht: Land der aufgehenden Sonne", obwohl es sich auf dem Bild um einen Koreaner handelt, anstatt um einen Japaner, da Japan bekannterweise das Land der aufgehenden Sonne ist (ist Kleinkacke, aber genau genommen ein Fehler).
4. Auf Seite 124 kostet im Grafikkartenvergleichstest die Radeon HD2900XT nur 80 Euro, auf Seite 129.300 Euro.
5. Auf Seite 125 ist beim Grafikanvorderungsvergleich der Karten bei der Karte „Mine" der Balken unter DX 10 viel zu breit, außerdem besitzt das Testsystem eine Grafikkarte mit 512 MiByte Speicher. [...]

KAI ERIK HASSE, PER E-MAIL

Als Ex-Oberlehrer im Knast hocken und nichts zu tun haben, das muss echt hart sein. Andererseits ist es für einen Korinthenkacker, der natürlich keine Freunde hat, eine positive Erfahrung, anders als „draußen" einmal menschliche Nähe zu erfahren. Und sei es nur, wenn er sich nach der Seife bückt. Lieber Kai Erik, sobald du wieder auf freiem Fuß bist, bietet sich unser Verlag an, dich zu resozialisieren, indem er dich einstellt. Du als Unfehlbarer verfügst offensichtlich über alle wichtigen „Anvorderungen" und wir brauchen für Marc Brehmes Brigitte-Diät jemanden, der die Erbsen zählt.

TROTTEL DES MONATS

Betreff: Keine Gratisspiele auf den DVDs des Sonderhefts 1/2008. Was tun?

THOMAS RAPP, PER E-MAIL

Wir empfehlen Ihnen, Agrarökonomie zu studieren – als Bauer würden Sie bestimmt mal die größten Kartoffeln ernten. Alternativ können Sie unsere Wende-DVD wenden (W-E-N-D-E-N bedeutet so viel wie umdrehen oder die andere Seite einlegen).

POPKULTURELLE REZEPTION (HÄ?)

Sehr geehrte Damen und Herren, ich studiere an der Universität Konstanz Literatur-Kunst-Medien und wir organisieren im Rahmen eines Seminars eine Ausstellung zum Thema popkulturelle Rezeption des Nibelungenliedes. Ich beschäftige mich mit Computer- und Konsolenspielen und suche Motive des Nibelungenliedes, die darin vorkommen. Motive sind: hellseherischer Traum, Mord an Quelle, Drachentöter, übermenschliche Kraft, Unverwundbarkeit, Jungfrauen mit besonderen Kräften, verschwundener Schatz, Rache an seiner eigenen Sippe, Streit von rachsüchtigen Ehefrauen, Tarnkappen. Können Sie mir Spiele nennen, wo Motive wie diese möglichst oft und mehrere davon auftreten? [...]

COLLEEN GABRIEL, PER E-MAIL

Können schon.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD PC-ACTION-TV

KLÖTZCHEN UND NICHT KLECKERN!
Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der beliebten Serie „PC ACTION kocht" mit Joachim Hesse und Ralph Wollner wieder die Retro-Rubrik „PC ACTION spielt". Diesmal zeigen Dennis Blumenthal und Christian Gürnth die Klötzchen-Simulation *Tetris* (1989) auf dem Game Boy.



»Männerfreundschaften gehen oft sehr tief.«

EIN SCHÖNER RÜCKEN KANN AUCH ENZÜCKEN!

Falls Sie es noch nicht gemerkt haben: Auf dem Bund unseres Magazins entsteht seit Ausgabe 9/2007 ein neues Rückenbild. „Ich vermute mal, dass es einen karibischen Blasrohrschützen aus dem Spiel *Age of Empires 3* darstellt", mutmaßte Leser Sven Rost, nachdem wir vergangene Ausgabe diesbezüglich zu einem Gewinnspiel aufgerufen hatten. Ne, is' klar, Sven! Und Japanerinnen haben Brüste! MANN! Zum Glück machte es ERICH MASTEL aus 79650 SCHOPFENHEIM besser und erriet als Erster, um welches Motiv es sich handelt: Das Foto zeigt eine barbusige Dame mit Mütze und Fernglas, die unter anderem schon mal in Heft 6/2004 abgebildet war. Der Gewinner darf sich über ein tolles Exemplar von *Meine Tierklinik in Australien* mit persönlicher Widmung der Redaktion freuen. Hurra!


»Schockierende Statistik: Acht von zehn Frauen können nicht mit einem Dildo umgehen.«

WIR SIND SCHLAU WIE SAU

AUF DVD

»Mit dem neuen Grinsebalg auf der Kinderschokolade hat sich Ferrero selbst untertroffen.«

Endlich haben wir's schriftlich und amtlich, quasi mit Stempel und von der Universität Flensburg abgesegnet: Wir sind intelligent und machen ein intelligentes Magazin. Juhu! Unser natürlich komplett objektiver Leser Timo Sievert (Foto) aus Wilstedt nahe Hamburg hat das in einer Hausarbeit für sein Deutsch-Studium thematisiert, die wir gern auf unsere DVD gepackt haben (zu finden unter „Extras"). O-Ton des 24-Jährigen gegenüber PC ACTION: „Bei genauerem Hinsehen war ich echt baff, was da so alles in euren Texten steckt." Sievert analysierte im Vergleich mit den Zeitschriften *FHM* und *Neon* unter anderem einen Artikel unseres Redakteurs Wolfgang Fischer und fand darin Stilmittel (also im Artikel, nicht im Fischer), von denen der Oberpfälzer Kugelblitz gar nicht wusste, dass es sie gibt. Hölle!

MERKEL ODER WOWEREIT?

Guten Tag, liebe PC-ÄKTSCHN-Redaktion, kennen Sie den schon: „Lieber die Merkel im Arm als Herrn Wowereit im Darm". […] Tolle Testberichte, coole lustige Sprüche, alles in allem ein tolles Magazin weiter so!

OLIVER BUBENIK, PER E-MAIL

Zur Sache mit Merkel und Wowereit: Chef Hesse meint, er sehe das anders, aber wir sollen das bloß niemandem verra … Ups!

JUNG, SPORTLICH SUCHT

Nach all den Intelligenz-Legasthenikern, die immer und immer wieder schreiben, dass ihr sexistisch, frauenfeindlich und nicht jugendfrei seid, muss euch doch endlich mal wieder jemand schreiben, der euch akzeptiert und auch ganz, ganz toll findet. Da ich Tierfreund bin, akzeptiere ich sogar euren stellvertretenden Chefredakteur, den personifizierten Perserteppich mit Wolle am Kopp. In euren „PC ACTION kocht"-Videos kommt der Metal-Wookie immer total human und nett – ja sogar ein wenig spitzbübisch – daher. […] Wookie und Ralle „Ich seh aus wie Ozzy Osbourne ohne Brille im Kopp" Wollner könnten mal ruhig ein wenig radikaler, wenn nicht sogar BÖSER rüberkommen. […] Ach ja … da war ja noch so einer, der in Holland gleich festgenommen werden würde: Wie heißt der doch gleich? Hmmm … ach ja! Klar! Der Harald … die medizinische Zehenzwischenraumbürste. Mach weiter so! Aber verulk die armen Ossis und die Österreicher nicht ständig. Beide Nationalitäten (höhö) haben bisher in ihrer Geschichte viel verloren! Im Januar bin ich mit meiner zweiten Ausbildung fertig. […] Na ja, dann werden wir uns in euren Räumen zusammensetzen und über mein zukünftiges Volontariat bei der PC ACTION unterhalten. […] Ich denke, das wird hinhauen, denn ich bin mindestens genauso bescheuert wie ihr. Außerdem braucht ihr nach dem Blumentopf … Blumenstiel … Pflanzenfuß … ach, ihr wisst schon, und dem Gürnthchen mal wieder einen sportlichen, gut gebauten Volontär. […]

ROMAN K., BIELEFELD

Gut gebaut, soso. Nun, wir glauben, deine Anspielung verstanden zu haben – dass man in deiner Nähe besser immer mit dem Rücken nah an der Wand laufen sollte. Ne, lass ma'!

ALT, ABER GEIL

[…] Wollte gern wieder M.A.X.2 zocken – eine absolute Perle des Genres, nur leider kann ich es unter Win2000/XP nicht installieren/spielen. […] Ich hab mich im Internet schon über Stunden kaputt gesucht – und es gibt mehrere Leute, die das gleiche Problem haben wie ich. Leider fanden diese und ich keine Lösung – daher seid ihr meine letzte Chance. […] Vorab: Es funktioniert nicht mit Dosbox wie der Vorgänger, da es für Win95/98 programmiert wurde und keinen DOS-Modus besitzt (hab ich auch getestet). Meine Frage: Gibt es Updates, Workarounds oder sonst irgendeine Lösung, womit ich es auf meinem aktuellen Rechner und Betriebssystem zum Laufen bringe? Ich weiß einfach nicht mehr weiter und bitte darum um eure Hilfe …

JENS HORNBOGEN, HANNOVER

Nächste Ausgabe bringen wir erst einen Kurs „BASIC-Programmierung mit dem Commodore 64", aber dann kümmern wir uns gleich um Scherzkekse wie dich.

ALLES VIEL ZU SCHNELL

Betreff: Call of Duty 4. Mal eine Frage zu o. g. Spiel. Ich hab die Demo gezockt und da war ein ganz schönes Gewusel. Viele Feinde, geschätzte sieben bis acht Kameraden, die hin und her rannten, ständig brüllte der „Chef" die Befehle durch die Gegend bzw. mir ins Ohr. Es war leicht unübersichtlich für jemanden wie mich, der mit Schlachtfeldern in Spielen noch nicht so vertraut ist (sonst eher Splinter Cell, Rainbow Six und andere „entspannte" Ego-Shooter). Jetzt die Frage: Gibt's da auch etwas ruhigere Missionen? Eventuell planbarer und nicht so ein Drauflosgehetze? […]

OLIVER HESSLER, PER E-MAIL

Altenheimbewohnern, ADS-Patienten und Schweizern empfehlen wir dann doch eher eine gediegene Partie *Boccia*.

DER SICH DEN WOLF SUCHT

[…] Da ich mich mittlerweile seit rund fünf Jahren zur Stammleserschaft der PC ACTION zähle, haben sich bei mir daheim nun auch rund 60 eurer wundervollen Silberlinge angesammelt – toll, sollte man meinen … so toll ist es dann aber doch wieder nicht. Eine derartige Anzahl beidseitig beschrifteter DVDs birgt nämlich den Nachteil in sich, dass – sollte man mal auf die Idee kommen, von dem Inhalt einer nicht ganz aktuellen Scheibe profitieren zu wollen – man sich in dem ganzen Haufen einfach nicht zurechtfindet. […] Da Rollenspieler generell auch einmal ältere Spiele erneut herauskramen, kann ich wohl auch





BLÖDE FRAGEN

„Es gibt keine blöden Fragen!"
Wer hat eigentlich diese Binsenweisheiten erfunden?
Unsere Leser liefern monatlich den Gegenbeweis.

Hallo! Ich habe bei einem Gewinnspiel von Ihnen mitgemacht und habe so eine Antwort bekommen:

Hallo, ich bin momentan nicht im Büro und erst wieder ab dem 2. Januar zu erreichen. In dringenden Fällen kann Ihnen bestimmt mein Kollege Harald Fränkel weiterhelfen (harald.fraenkel@pcaction.de).
Gruß Wolfgang Fischer

Hat es was zu bedeuten oder ist der Herr Fischer einfach nur nicht da?

ROMAN KONOPKA, PER E-MAIL

Hallo, das ist eine Abwesenheitsnotiz! Hat das was zu bedeuten oder ist Herr Fränkel einfach nur nicht da? Nun, die Notiz besagt, dass er abwesend ist. Kapiert? Erreichen können Sie ihn wieder am Tag des jüngsten Gerichts. Er hat sich umgebracht, weil Leser so unerträglich dämlich sind.

davon ausgehen, dass ich kein Einzelfall bin, und möchte euch daher bitten, zum Frieden Tausender Spielerseelen beizutragen und ein kleines Archiv in eurer Online-Präsenz zu veröffentlichen, in dem die wichtigsten Inhalte (Mods, Vollversionen, Videos zu bestimmten Events) eurer heftinternen Datenträger erfasst sind. […]

DENNY SINDELE, PER E-MAIL

Gern stellen wir eine Excel-Liste online zur Verfügung. Du musst sie nur mal schnell erstellen und schicken, unsere chinesischen Kinderarbeiter sind momentan leider komplett damit ausgelastet, in Laufrädern Strom zu produzieren und unser Geld zu zählen.

UND JETZT ZUR WERBUNG

Aufklappbares Titelblatt mit Werbung drinne? Was lasst ihr euch als Nächstes einfallen, um Werbung zu platzieren? Bald überreicht mir der Briefträger die PC ACTION mit den Worten: „Diese PC ACTION wird Ihnen präsentiert von Krombacher." […]

STEFFEN STRASCHEWSKI, PER E-MAIL

Keine schlechte Idee, lieber Steffen, keine schlechte Idee.

FEHLERTEUFEL

[…] Ich habe ein Problem mit meinem Spiel Company of Heroes! Es stellt keine Einheiten und Mauern dar, sie sind sozusagen unsichtbar! Ich habe schon das neueste Update für das Spiel heruntergeladen und die neuesten Grafiktreiber für meine Grafikkarte installiert! Trotzdem bleibt dieser Fehler bestehen! […]

LUKAS SCHNEIDER, PER E-MAIL

Okay.

BITTE NICHT SO FIES!

Sehr geehrter Herr Fränkel, ich lese Ihre Zeitschrift nun seit knapp einem Jahr, sie ist meiner Meinung nach die derzeit beste Computerspiele-Zeitschrift, die es gibt. Ich mag die geile Schreibweise, coolen Bildunterschriften und geilen Bemerkungen. Was mich allerdings stört, ist, dass ihr euch immer gegenseitig fertigmacht. […]

ROBERT GUNTHER, PER E-MAIL

Danke fürs Lob, ich richte es auch den anderen kleinen Strichern, pardon: Kollegen, aus.

EINLADUNG

Seien sie mir gegrüßt, werter Herr Waldemar Fränkel. Ich wollte fragen, ob Sie Lust hätten, mich/uns am 31.08.2007 in Weimar/Thöööö-ööööööööööööööööööööringen zu besuchen? „Wir" sind eine lustig bunte Gruppe von Punks und Skinheads – NEIN, KEINE NAZIS! (plus diverse Rastas, Emos und „Normalos" und viel Bier). Wollte nur mal fragen, du kommst ja eh nicht, von wegen Ossis und so. […]

PHILIPP NOACK, WEIMAR

Unfug! Ich wäre gern gekommen. Da ihr Ossis aber in der Vergangenheit lebt und unsere Zeitmaschine grad beim Kundendienst ist, schaff ich's leider nicht bis 31. August vergangenen Jahres.

RACHE!

Ich habe Ihnen bereits im letzten Monat eine E-Mail geschrieben und aus Frust darüber, als Heino-Fan denunziert worden zu sein, halte ich Ihnen einfach Ihre Fehler der aktuellen Ausgabe vor: 1. Auf Seite 116 bei den Tipps zu World in […]

NILS GROSSART, WESEL

Leserbriefseiten zu Ende. Schaaade.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Magi
BERUF: Homegirl
ALTER: 22
NICK: deefuchsmagi
E-MAIL: magi@sumera.org
HOMEPAGE: Keine
LIEBLINGSGENRE: „Killerspiele" :)
LIEBLINGSSPIELE: *Counter-Strike: Source*
SEIT WANN ICH SPIELE: 2002
STATEMENT: Gehe der Sonne entgegen, dann lässt du deinen Schatten hinter dir. Wem das zu anspruchsvoll ist: Geil, ich wohne direkt in meiner Nähe. :)

ANM. D. RED.: Ein weiser Spruch, der jedoch nicht für jeden uneingeschränkt gilt, liebe Magi! Ottfried Fischer würde das auch gern von sich behaupten, aber der ist ja so beleibt, dass ein Teil von ihm immer in einem anderen Bundesland wohnt. Blöd, blöd, blöd.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn …

… Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

… Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

… die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

… Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.



Nimm das!
PC ACTION
+ FILM
2xDVD
FILM AUF DVD IM HEFT
GRUSEL-SCHOCKER
Kompletter Spielfilm: Das Grauen kommt auf Video, denn wer es sieht, hat nur noch sieben Tage zu leben!
3/2008
€ 7,90
Report im Heft & Video auf DVD: Die Kult-Adventures von Lucas Arts!
The Ring Virus
Fieser Horror-Schocker
4 PC-SPIELE AUF DVD IM HEFT
FRONTLINES
JETZT NEU IM HANDEL!
Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es! PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.
Offizieller Zombie-Klingelton
Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663*senden. Kein Abo, keine Sorge!
Mehr Infos auf www.pcaction.de

Hammer-Spiele von Lucas Arts (von links oben im Uhrzeigersinn): *Sam & Max*, *Monkey Island*, *Indiana Jones*, noch mal *Sam & Max*, *Vollgas*, *Grim Fandango*.

DIE ADVENTURES VON LUCAS ARTS – EIN RÜCKBLICK

Das Lucas-Evangelium

AUF DVD
VIDEO, VOLL-VERSION

Adventures sind wie Frauen. Rätselhaft. *Sehr* rätselhaft. Und: Beide machen Spaß. Für ein paar Stunden jedenfalls, bis man sie durch hat.

Okay, okay, wir stecken ja schon fünf Euro ins Chauvi-Phrasenschwein. Doch weiter im Text: Während es sinnlos ist, Frauen durchschauen zu wollen, soll es bei Adventures wenigstens hin und wieder klappen. Sagt man. Das bereitet einem dann viel Freude. Viel von dieser Freude verdanken Spieler einem Unternehmen, das 1982 unter dem Namen Lucasfilm Games gegründet wurde und seit 1991 als Lucas Arts für Furore sorgt. Wir glauben, dass es anlässlich des 25-jährigen Firmenjubiläums an der Zeit ist, die spannende Geschichte der klassischen Adventures zu erzählen und Ihnen Tränen nostalgischer Verklärung in die Augen zu treiben.

AM ANFANG WAR DAS WORT

Es gab eine Zeit, da verfügten Adventures nicht über Grafik. Man tippte Befehle wie „Gehe nach Norden" ein, las Texte, die länger waren als das Genital eines PC ACTION-Redakteurs, und stellte sich den Rest kraft seiner Gedanken vor. Die bekannteste Text-Adventure-Reihe ist die von *Zork* (Infocom), welche 1979 startete. Später gab's dann so etwas wie Grafik, aber man schrieb sich immer noch die Finger blutig. Ein Beispiel: *Leisure Suit Larry* (Sierra On-Line) von 1987. Im selben Jahr kam es durch die Lucasfilm Games zur Revolution: *Maniac Mansion* erschien. Hier bildete der Spieler mit einer Reihe Verben (nimm, benutze, schalte ein et cetera) und dem aus Worten bestehenden Inventar Befehlsketten. Beispiel: Der PC-Benutzer aktivierte mithilfe eines Joysticks „Schließ auf", danach im Grafikfenster ein Türschloss und zuletzt das Wort „Schlüssel" im Inventar – schon öffnete sich eine vorher verschlossene Tür. Point & Click (Deuten und Klicken) nennt sich diese Art von Steuerung noch heute. *Maniac Mansion* war nicht das erste Point-&-Click-Abenteuer – *Deja Vu* (ICOM Simulations)

Serien-Täter

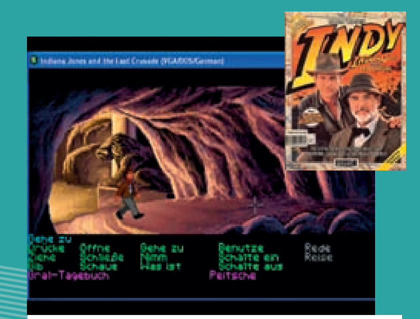
Es ist mehr als beachtlich, wie Lucas Arts das Adventure-Genre bereichert hat. Hier die klassischen Point-&-Click-Titel auf einen Blick.



Maniac Mansion, 1987
(PC, Amiga, Apple 2, Atari ST, C64, NES)



Zak McKracken and the Alien Mindbenders, 1988
(PC, Amiga, Apple 2, Atari ST, C64, FM Towns)

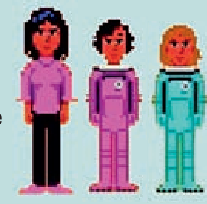


Indiana Jones and the Last Crusade, 1989
(PC, Amiga, Atari ST, CDTV, FM Towns, Mac)

Wissen für Angeber

Sie wollen eine Frau beeindrucken, um sie ins Bett zu kriegen? Dann, ja dann ... nutzen Ihnen die folgenden zehn überflüssigen Fakten einen Scheißdreck. Aber unter Spiele-Fans sind Sie ein Held.

- Den Nachnamen McKracken im Spiel *Zak McKracken* haben die Entwickler durch das Zufallsprinzip ermittelt – mithilfe eines Telefonbuchs.
- Annie, Leslie und Melissa aus *Zak McKracken* (rechts) existieren wirklich: Die Hauptprogrammierer benannten sie nach ihren damaligen Freundinnen. David Fox führte seine Annie später sogar zum Traualtar. Dass Leslie jedes Mal eine andere Haarfarbe zur Schau stellt, wenn sie ihren Helm abnimmt, ist ein Späßchen – die echte Leslie färbte während der Entwicklung des Spiels in den wilden Achtzigern häufig ihren Schopf.



- Boris „Doc Bobo" Schneider – heute Produktmanager bei Microsoft – machte sich nicht nur als Spieleredakteur der ersten Stunde einen Namen (*Happy Computer*, *64'er*, *Power Play*), er war auch für viele Lucas-Arts-Übersetzungen verantwortlich. Namentlich sind dies *Maniac Mansion*, *Zak McKracken*, *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, *Loom* sowie *Monkey Island 1* und *2*. Doch jetzt der Hammer: Als „Berater für schlechte Witze" (Abspann *Monkey Island 2*) fungierte bei den beiden zuletzt genannten Affeninsel-Titeln der ehemalige Chefredakteur der PC ACTION, Heinrich Lenhardt.
- Eine Theateraufführung von *The Secret of Monkey Island* gab es am 21. und 29. Mai 2005 in der Hammon High School in Columbia (Maryland). Interesse? Geben Sie in der Suchmaske auf www.youtube.de „monkey island play" ein, dann kriegen Sie das Stück quasi gestückelt präsentiert.



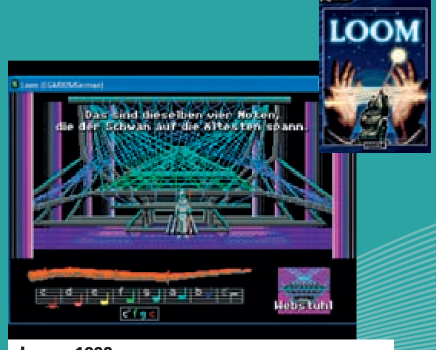
Monkey Island als Theaterstück.

- Am Computer von Ed Edison in *Day of the Tentacle* kann man das Vorgängerspiel *Maniac Mansion* daddeln.
- Das Spiel *The Dig* von 1995 basiert auf einer Idee von Hollywood-Regisseur Steven Spielberg (*Der weiße Hai*, *Indiana Jones*, *E.T.*, *Schindlers Liste*, *Der Soldat James Ryan*, und, und, und). Es war ein Film geplant, der aber nie realisiert wurde. Allerdings gibt es einen Roman von Alan Dean Foster (*Alien 1* bis *3*, *Star Trek*- und *Star Wars*-Bücher, *Bannsänger*-Zyklus).
- Sandra Schwittau, unter anderem bekannt als deutsche Stimme von Bart Simpson (rechts am Seitenrand), spricht sowohl in *Sam & Max: Hit the Road* als auch im neuen *Sam & Max: Season One* den Hasen Max.
- Den Hauptcharakter Manny Calavera in *Grim Fandango* spricht in der deutschen Version kein Geringerer als Tommi Piper, der durch die Synchronisierung der Fernsehserie *Alf* bekannt wurde. Es finden sich diverse akustische Anspielungen auf den pelzigen Außerirdischen.
- *Maniac Mansion* war Vorbild für eine gleichnamige Fernsehserie, die zwischen 1990 und 1993 in Nordamerika zu sehen war. Die Folgen liefen 1991 und 1992 auf Tele 5 und 1995 bei Kabel 1, wobei die Serie hierzulande *Das Tollhaus* hieß.
- Der Zeppelin-Kartenabreißheini in *Indiana Jones and the Last Crusade*, der als besonders harter Gegner gilt, lügt wie gedruckt, als er behauptet, bei den Olympischen Spielen 1934 eine Silbermedaille gewonnen zu haben – denn in besagtem Jahr gab es keine Olympischen Spiele.

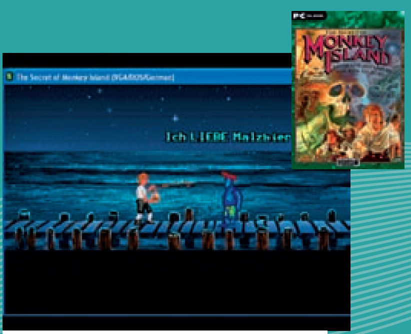
und *Murder on the Mississippi* (Activision) standen ein Jahr früher im Laden –, doch der Titel von Lucasfilm verhalf dieser Art von Adventure zum Durchbruch. Das lag zum einen an der durchgeknallten Story um die Familie Edison und an der Innovation, dass der Spieler das Abenteuer mit mehreren Charakteren bestreitet. Zum anderen am wahnsinnigen Humor. *Maniac Mansion* enthält übrigens von allen Lucas-Spielen die größte Zahl sogenannter roter Heringe, das ist ein Fachbegriff für Ablenkungsmanöver. Musterbeispiel ist die berühmte Kettensäge, für die aber partout kein Benzin aufzutreiben ist. Dieses finden Spieler dann wiederum im ebenso grandios-verrückten *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (1988), wo sie als Reporter das Geheimnis um ein zweiköpfiges Eichhörnchen lösen und eine außerirdische Invasion abwenden sollen. In jenem Abenteuer existiert dann allerdings keine Kettensäge. Lustige Gesellen, diese Entwickler.

DER MANN MIT DER PEITSCHE

Ebenfalls humoristisch, wenngleich nicht ganz so balla-balla ging es 1989 bei der Filmumsetzung *Indiana Jones and the Last Crusade* zu. Lucasfilm Games setzte nach wie vor auf sein SCUMM genanntes Point-&-Click-Skriptwerkzeug (Script Creation Utility for Maniac Mansion), ersann aber zudem ein Dialogsystem mit Wahlmöglichkeiten. Das bescherte Spielern neue Rätselquellen. Außerdem gab es Actionsequenzen, etwa Boxkämpfe und einen Flug in einem Doppeldecker. Einen hohen Wiederspielwert erzielten die Macher durch ein IQ genanntes Bewertungssystem, wobei IQ für Indy-Quotient steht. Die höchstmögliche Wertung für einmaliges Durchspielen liegt bei 506 Zählern. Wer in mehreren Partien alle Rätsel und Lösungswege bewältigt, erreicht satte 800 Punkte. Eine Höllenarbeit! 1992 schob Lucas Arts ein zweites Point-&-Click-Abenteuer mit dem Hut und Peitsche tragenden Helden nach, das jedoch nicht auf einem Film



Loom, 1990
(PC, Amiga, Atari ST, CDTV, FM Towns, Mac, PC-Engine)



The Secret of Monkey Island, 1990
(PC, Amiga, Atari ST, FM Towns, Sega Mega-CD, Mac)



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, 1991
(PC, Amiga, Mac)

Links: zwo, drei, vier

Fans haben einen an der Waffel, und das meinen wir positiv. Besonders Anhänger von *Maniac Mansion* und *Zak McKracken*



Im Fan-Projekt *Day of the Tentacle 2* treten witzigerweise Sam und Max auf.

sind derart in ihre Lieblingsspiele vernarrt, dass sie überarbeitete Fassungen oder sogar Fortsetzungen basteln. Wir haben für Sie im Internet gestöbert, um Ihnen ein paar interessante Projekte vorzustellen.

Maniac Mansion Deluxe 2004
Der alte Klassiker im neuen Gewand lässt sich fix herunterladen, er ist lediglich 6,29 Megabyte groß.
Download: http://download.freenet.de/archiv_m/maniac_mansion_deluxe_6251.html

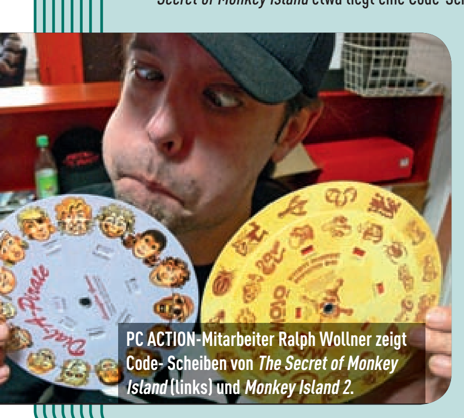
Die neuen Abenteuer des Zak McKracken
Hierbei handelt es sich quasi um den zweiten Teil von *Zak McKracken*, der gerade mal 5,04 Megabyte umfasst.
Download: http://download.freenet.de/archiv_z/zak_mckracken_2_4306.html

Zak McKracken: Between Time and Space
Zak McKracken: 50 Berkeley Square
Between Time and Space ist eine weitere inoffizielle Fortsetzung, die sich noch in der Entwicklung befindet, *50 Berkeley Square* ein bereits fertiges Textadventure (!), 57,7 Kilobyte klein.
Download und Info: www.zak2.org

DOTT 2: Return of the Tentacle
Es gibt kein *Day of the Tentacle 2*, deshalb machen Fans sich selbst eins. Kann allerdings noch dauern!
Info: www.dott2.de

Scheibenkleister

Lucas Arts war lange Jahre für seine besondere Art von Kopierschutz bekannt. Spielen wie *The Secret of Monkey Island* etwa liegt eine Code-Scheibe bei, die aus zwei übereinander befestigten, in sich drehbaren Papprädern besteht. Bei jedem Programmstart fragt die Software nach einer Jahreszahl. Um diese herauszufinden, muss der Spieler die innere Scheibe drehen, bis sich die auf dem Monitor vorgegebene Kombination aus zwei Gesichtshälften auch auf dem Code-Rad ergibt. Bei einem ebenfalls durch die Software vorgegebenen Ortsnamen ist dann die gesuchte Ziffernfolge zu finden. Das Spiel ist problemlos kopierbar, es startet allerdings nur, wenn man die korrekte Zahl eintippt. Schwachstelle ist natürlich, dass auch solche Code-Scheiben vervielfältigt werden können. Trotzdem setzte noch vor relativ kurzer Zeit ein Entwickler auf diese Methode: Deck13 bei seinem Adventure *Ankh: Herz des Osiris*, das 2005 erschien.



PC ACTION-Mitarbeiter Ralph Wollner zeigt Code- Scheiben von *The Secret of Monkey Island* (links) und *Monkey Island 2*.

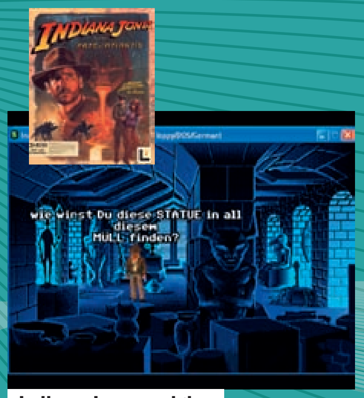
basiert. Bei *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* wirken die Animationen realitätsnäher als bei allen Adventures zuvor, weil erstmals echte menschliche Bewegungen gefilmt und in den Computer übertragen wurden. Eine seltene englische CD-Version enthielt sogar Sprachausgabe. Wahnsinn! 1990 veröffentlichte Lucas Arts schließlich den Oberknaller – das neben *Myst* wahrscheinlich bekannteste Adventure aller Zeiten, und zwar ...

EINFACH AFFIG

Mit einem Namen wie Axel Schweiß, Rosa Schlüpfer, Reiner Zufall oder Johannes Beere macht man wohl kaum Karriere. Doch Ausnahmen bestätigen die Regel. Ein gewisser Mannbürste Dreipholz nämlich, Jahrgang 1990, ist richtig berühmt geworden! Wie meinen? Kennen Sie nicht? Kennen Sie wohl! Die Rede ist von Guybrush Threepwood, dem Helden aus *The Secret of Monkey Island*, wir haben uns lediglich spaßeshalber erlaubt, mal seinen Namen zu übersetzen. Gruselig! Jedenfalls war dieses Adventure um den jungen Mann, der Pirat werden möchte, das erste mit skalierbaren Sprite-Figuren. Die Charaktere schrumpfen und wachsen je nach Entfernung. *The Secret of Monkey Island*, übrigens Lieblingsspiel von Hollywood-Schauspieler Elijah Wood, kostete 120 Mark, als es vor rund 18 Jahren erschien, also umgerechnet über 60 Euro. Soll sich noch einer über die heutigen Spiele-Preise beschweren! Freilich war der Titel jeden Pfennig wert, besonders wegen der grandiosen Wortwitze, skurrilen Charaktere und exzellenten Rätsel. Nachfolger *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* zeigte sich mindestens genauso klasse. Es bot 1991 erstmals die iMuse-Technik. Diese lieferte durchgängig Musik, die sich zudem dynamisch dem Geschehen anpasste. Mit der Serie um die Affeninsel trieben Lucasfilms und Lucas Arts ihre berühmten Running Gags, also Dauerwitze und Anspielungen, auf die Spitze (dazu später mehr). Der dritte Teil *The Curse of Monkey Island* war 1997 ein weiterer Höhepunkt der Adventure-Geschichte, was sich von Teil 4, *Flucht von Monkey Island* (2000), nicht mehr behaupten lässt. Trotzdem machte diese Reihe die Entwickler zeitweise zum größten Konkurrenten für Sierra On-Line.

ZURÜCK UND IN DIE ZUKUNFT

Der letzte Titel mit alter SCUMM-Benutzeroberfläche war 1993 der zweite Teil von *Maniac Mansion*, nämlich *Day of the Tentacle*. Für die Helden Hoagie, Bernhard und Laverne galt es, das nach der Weltherrschaft strebende Purpur-Tentakel zu stoppen. Auch hier droht wegen des knalligen Humors mehrfach der Erstickungstod. Der weitere Reiz ist, dass sich das Trio sowohl in der Gegenwart als auch der Vergangenheit und Zukunft bewegt, Gegenstände durch die Zeit schickt und temporale Paradoxe nutzt. Mit der derben, schwarzhumorigen Hunde-und-Hasen-Story von *Sam & Max: Hit the Road* (lesen Sie dazu auch den Kasten „Hundeprozentig neu" rechts) verschwanden schließlich 1994 die Aktionsverben aus der Benutzerführung. Endlich war mehr Platz für die immer besser werdende Grafik. *Vollgas* erschien 1995 ausschließlich auf CD-ROM und setzte weniger auf Rätsel denn auf eine dichte Bild-, Ton- und Musikkulisse. Das kurze, interaktive Roadmovie, bei dem der Spieler in die Rolle eines Bikers schlüpft, war wegen der simplen Actioneinlagen umstritten.

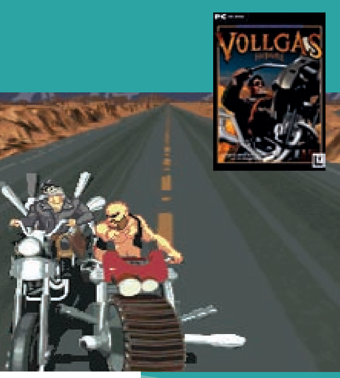


Indiana Jones and the Fate of Atlantis, 1992
(PC, Amiga, Mac)

Maniac Mansion: Day of the Tentacle, 1993
(PC)



Sam & Max: Hit the Road, 1994
(PC)



Vollgas, 1995
(PC, Mac)

KNOCHEN, MANN!

1998 gelangte das letzte eigenständige Adventure von Lucas Arts in den Handel: *Grim Fandango* präsentierte sich als reichlich morbid, war es doch in der Welt der Toten angesiedelt. Inhaltlich gilt das von mexikanischer Folklore geprägte Epos als Adventure-Meilenstein. Die fummelige Steuerung – es war das erste Spiel seiner Art ohne Mausunterstützung – schreckte aber ab. Außerdem hatte das Genre generell gegen immer realitätsnähere Ego-Shooter, Action-Adventures und Strategietitel 1998 viel Boden verloren. Es ist wohl Ironie des Schicksals, dass *Grim Fandango* ausgerechnet auf einer modifizierten *Sith*-Engine basiert – das sind die Grafik-Programmroutinen des 1997 erschienenen Actiontitels *Jedi Knight*. Trotzdem, das Spiel um Skelett-Held Manny Calavera ist Kult, nicht zuletzt wegen eines Handbuchtextes, der die Tatsache kommentiert, dass die Charaktere ständig qualmen und saufen: „Alle Figuren in diesem Spiel rauchen. Alle Figuren in diesem Spiel trinken Alkohol. Alle Figuren in diesem Spiel sind tot. Denk darüber nach." Köstlich, einfach köstlich. Echte Lucas-Arts-Fans kringeln sich jedoch besonders wegen der vielen Running Gags, die die Abenteuer bieten. Die Entwickler machen sich über viele Dinge lustig. Immer wieder finden sich sogar Anspielungen auf ihre eigenen Werke. In der SCUMM-Bar von *The Secret of Monkey Island* befindet sich ein Typ, der einen Piratenhut mit Button trägt, auf dem „Frag mich etwas über *Loom*" steht. Tut man dies, beschreibt der Kerl das Spiel enthusiastisch, als ob es derlei Werbung dringend nötig hätte. Vor dem heiligen Affenkopf auf Monkey Island sind Sam und Max als Götzen zu sehen, obwohl das Spiel *Sam & Max* kurioserweise Jahre nach *The Secret of Monkey Island* erschien. Die tierischen Helden haben diverse Auftritte: unter anderem als Kostüme in einem Verleihgeschäft auf Booty Island in *Monkey Island 2*. Bei *The Curse of Monkey Island* wird der Kopf von Max auf die Bühne im Theater von Plunder Island projiziert und im Büro von Indy in *Indiana Jones and the Last Crusade* existiert eine Statue des Duos. Außerdem gibt es in diesem Raum eine Kristallscherbe, die in *Zak McKracken* benötigt wird, die Maske eines Medizinmannes (ebenfalls *Zak McKracken*) und das Stück eines Kometen (*Maniac Mansion*). Im dritten *Monkey Island* sitzt im Hühnerrestaurant ein Skelett mit der Aufschrift „Frag mich nach Grim Fandango". Man könnte die Liste fortführen, wir haben nur Beispiele genannt. Diese jedoch zeigen, worauf der Erfolg der Lucas-Arts-Adventures fußt: auf der unglaublichen Liebe zum Detail.

QUADRATUR DES KREISES

Besonders genial finden wir übrigens eine Szene aus dem ersten *Monkey Island*: Der Wächter einer Brücke lässt den Spieler erst passieren, wenn dieser ihm etwas bringt, das „wichtig aussieht, aber zu nichts nütze ist". Kriegt der Typ einen roten Hering, ist der Weg frei. Einen *roten Hering*! Die Entwickler machen mit diesem Gag etwas nützlich, was laut Definition per se nutzlos ist. Das stellt ja wohl die Quadratur des Kreises dar! Es ist etwas eigentlich Unmögliches! Als gäbe es Frauen mit Gehirn! Ups, verdammt, schon wieder fünf Euro für die Chauvi-Kasse.

Harald Fränkel

Info: www.lucasarts.com, http://scummvm.plaaay.de und www.wikipedia.de

Das Spiel mit dem Verhöhn-Aroma

Das Duell mit dem Schwertmeister in *The Secret of Monkey Island* ist Kult. Dabei gilt es, sein Gegenüber möglichst dreist zu beleidigen, indem man auf seine Provokationen schlagfertig antwortet. Zwei unserer Redakteure machen Ihnen das mal vor.



Hundeprozentig neu

Es dauerte fast 13 Jahre, bis *Sam & Max: Hit the Road* eine Fortsetzung erhielt: Im November 2006 startete mit *Sam & Max: Culture Shock* ein neues Abenteuer mit Hund und Hase, und zwar im Episodenformat. Sechs Teile sind es bis September 2007 geworden, und diese stehen mittlerweile als Komplettpaket *Season One* im Laden. Doch jetzt halten Sie sich fest: Weil wir so unfassbar Mutter-Teresa-haft sind, haben wir die komplette Episode 4 für Sie auf die DVD gepackt (Test in PC ACTION 5/07, Wertung: 85 %). Bei *Abe Lincoln Must Die!* legen sich die freischaffenden Polizisten unter anderem mit der Steinstatue des US-Präsidenten Abraham Lincoln an, die zum Leben erweckt wurde. Klingt gaga? Stimmt. Deshalb: spielen!


»Macht gerade Karriere: Monica Lewinsky (nicht im Bild).«

Sam (rechts) und Max in der Zentrale der Macht, im Weißen Haus.


The Dig, 1995 (PC, Mac)


The Curse of Monkey Island, 1997 (PC)


Grim Fandango, 1998 (PC)


Flucht von Monkey Island, 2000 (PC, Mac, Playstation 2)



Gordon Freeman und Alyx, die beiden Helden aus *Half Life 2*: das erste Spiel, das eine Registrierung bei Steam voraussetzte.

»Hat erfolgreich abgenommen: Gordon Freeman.«

SPIELE-AKTIVIERUNG

Nach Hause telefonieren

Wie der verschrumpelte Außerirdische E.T. telefonieren immer mehr Spiele nach der Installation erst mal nach Hause – zwecks Aktivierung.

„Hi Leute! Ich habe mir die *Battlefield 2 Complete Edition* zugelegt. Mit dem Spiel selbst habe ich keine Probleme, aber ich muss die Boosterpacks über das Internet freischalten. Und nachdem ich keinen Internet-Anschluss habe, habe ich jetzt wohl ein Problem, oder? Gruß Sebastian." Ja Sebastian, hast du. Kleiner Trost: Du bist nicht der Einzige. Immer mehr E-Mails zum Thema Online-Aktivierung von Spielen landen in unserem Postfach. Und auch eine Umfrage auf www.pcaction.de (siehe Kasten Seite 35) zeigt, dass sich Hersteller mit dieser Maßnahme nicht nur Freunde machen.

JEDES DRITTE SPIEL ILLEGAL

Experten schätzen, dass jedes dritte Spiel, das auf deutschen Rechnern gezockt wird, eine Raubkopie ist. Manche Statistiken sprechen sogar von einem 50:50-Verhältnis zwischen legaler und illegaler Software. Dass also Handlungsbedarf besteht, liegt auf der Hand. Die Frage ist, wie man die Spiele schützt. Eine Möglichkeit: Online-Aktivierungen. Ein Trend, der mit Windows XP seinen Anfang nahm und sich seitdem immer größerer Beliebtheit bei Software-Schmieden erfreut. Auch Zuxxez, Entwickler von Spielen wie *Earth 2160* oder *Two Worlds*, lässt Kopierschutzprogramme, beispielsweise *Starforce,* links liegen. Dirk Hassinger, Vizepräsident des Unternehmens, erklärt warum: „Als Erstes mussten wir uns überlegen, wie wir die Kunden am wenigsten verärgern. Nachdem zwei bis fünf Prozent der Spieler Laufwerkprobleme mit Kopierschutz-Applikationen haben, machten wir uns auf die Suche nach geeigneten Alternativen. Und die bei weitem sanfteste Methode dabei war eben die Aktivierung des Spiels." Für die Offline-Zocker richtete Zuxxez eine eigene Telefonleitung ein, die laut Hassinger aber kaum Verwendung findet: Von einer Million *Two Worlds*-Aktivierungen waren gerade mal 3.500 telefonisch (das komplette Interview lesen Sie auf der Seite rechts).

KEIN INTERNET – KEIN SPIEL

So weit, so nachvollziehbar. Allerdings hört bei manchen Entwicklern der Kopierschutz noch lange nicht bei einem kurzen Anruf oder einem Aktivierungsklick auf. Das Stichwort lautet Steam, eine Online-Vertriebsplattform für Computerspiele, von Valve Software entwickelt und betrieben. Hier ist der Internet-Anschluss nicht nur Voraussetzung, es muss auch eine schnelle Verbindung sein, wie einer unserer Leser zu berichten weiß. Der bekam von seiner Freundin zu Weihnachten die *Orange Box* geschenkt (coole Alte!) und wollte sich gleich am nächsten Tag mit *Half-Life 2* die Zeit vertreiben. PC angeworfen, CD eingelegt – und dann der große Schock: Nach der Installation wollte Steam noch einen ganzen Haufen Daten aus dem Internet herunterladen. Kleines Problem: Mit seinem 56K-Modem hätte das nach Angaben des Gordon-Freeman-Anhängers fünf Monate gedauert. Auf der Verpackung steht zwar, dass man sich registrieren und das Spiel online freischalten muss, von Downloads war aber keine Rede. Wie ein Rechtsexperte auf unsere Anfrage erklärte, haben Kunden in diesem Fall gute Chancen, das Produkt umtauschen zu können. Es gibt aber noch eine ganze Reihe anderer Gründe, warum sich Steam so manchen Zocker zum Feind gemacht hat.

INTERVIEW

„ONLINE-AKTIVIERUNG IST BEI WEITEM DIE SANFTESTE KOPIERSCHUTZ-METHODE."



Dirk Hassinger, Vizepräsident von Zuxxez.

Die andere Seite: Dirk Hassinger von Zuxxez erklärt die Sicht der Industrie zu Spiele-Aktivierungen und Software-Piraterie.

PC ACTION Warum hat sich Zuxxez für eine Aktivierung der Spiele entschieden?

Dirk Hassinger: Dass wir einen funktionierenden Kopierschutz brauchen, ist klar. Das sehen wir am Beispiel *Two Worlds*: Innerhalb der ersten Woche wurde das Spiel über 25.000 Mal aktiviert, im selben Zeitraum zählten wir 2,8 Millionen illegale Kopien im Internet. Als Erstes mussten wir uns überlegen, wie wir die Kunden am wenigsten verärgern. Nachdem zwei bis fünf Prozent der Spieler Laufwerkprobleme mit Kopierschutz-Applikationen haben, machten wir uns auf die Suche nach geeigneten Alternativen. Und die bei weitem sanfteste Methode dabei war eben die Aktivierung des Spiels.

PC ACTION Wie haben die Spieler auf die Zwangsaktivierung reagiert?

Dirk Hassinger: Bei der Veröffentlichung von *Earth 2160* gab es einen Aufschrei der Community. Aber mittlerweile verstehen unsere Kunden das Problem – und dass wir dagegen angehen müssen. Bei *Two Worlds* beispielsweise gab es sehr wenig negative Rückmeldungen.

PC ACTION Wie sehen Sie das Problem der Kunden, die sich online registrieren müssen, aber über keinen Internet-Anschluss verfügen?

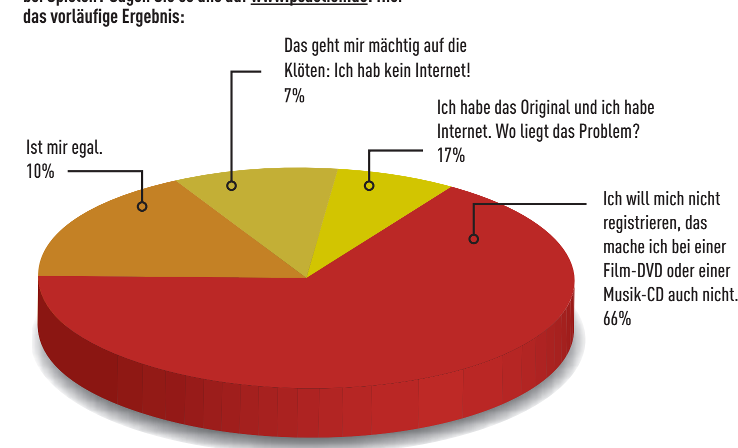
Dirk Hassinger: Für diese Kundengruppe haben wir einen Telefonservice, der jedoch fast nicht genutzt wird. Von mittlerweile einer Million Aktivierungen wurden gerade mal 3.500 über das Telefon abgewickelt.

PC ACTION Ihre Zukunftsprognose – wird der Trend zur Produkt-Aktivierung anhalten oder sehen Sie Alternativen?

Dirk Hassinger: Unser System funktioniert gut und wird von den Spielern akzeptiert. Also werden wir auch daran festhalten. In einer perfekten Welt bräuchten wir keinen Kopierschutz. Aber leider leben wir nicht in einer perfekten Welt.

Sag uns die Meinung!

Was halten Sie von zwingenden Online-Registrierungen bei Spielen? Sagen Sie es uns auf www.pcaction.de! Hier das vorläufige Ergebnis:



Das Ergebnis unserer Umfrage ist relativ klar – die Kommentare dazu ebenso:

GAMEGUNNA:
Früher hat man ein kleines Modul in seinen Game Boy gesteckt und konnte loszocken. Und heute? Zehn Minuten installieren, zehn Minuten registrieren, zehn Minuten Grafikeinstellungen ausprobieren, halbe Stunde Patch runterladen, und wenn man Pech hat, geht's trotzdem nicht. So langsam reicht's!

SKROTUMFLOH:
Ich versteh's ja, dass die Entwickler irgendwas gegen die Raubkopien machen müssen. Aber irgendwo ist eine Grenze. Und die ist für mich bei Steam überschritten.

WEIGANDWOOD:
Mich nerven Online-Registrierungen: deswegen kann ich kein Half Life 2 mehr spielen, das ich mir für teures Geld gekauft habe! Damals konnte ich es ja noch aktivieren, wir hatten DSL daheim. Aber heutzutage geh ich ins Internetcafe, und dort kann ich´s nicht aktivieren! Steam und Online-Registrierungen finde ich also echt „bescheiden".

DIE DIKTATUR VON VALVE

Half-Life 2 war das erste Spiel, das eine Registrierung bei Steam voraussetzte. Und schon damals gingen bei der Veröffentlichung die Wogen hoch. Tausende Spieler ließen in Internet-Foren ihrem Unmut freien Lauf. Gebracht hat das freilich nichts. Dass man beim Spielen über Steam sämtliche Daten des Nutzers aufzeichnet – wann, wo, wie lange, was und mit wem er spielt – ist dabei noch das kleinste Problem. Einer der Hauptkritikpunkte: die Abhängigkeit von der Steam-Serverstruktur, die vor allem Online-Spieler betrifft. Geht bei Steam nichts, geht auch beim Kunden nichts. So geschehen am 15. Dezember 2006 in den USA, als ein Sturm in Seattle die Stromversorgung von Valve kappte. Die Login-Server fielen aus – und bei den Spielern blieb der Bildschirm schwarz. Auch untersagt es Steam den Nutzern ohne Angaben von Gründen, ihren Account mit legal erworbenen Spielen weiterzuverkaufen. Ein Einschnitt in die Privatsphäre, kritisieren Experten heftig.

UND DIE MORAL?

Natürlich kann man den Herstellern nicht vorwerfen, dass sie ihre Produkte und Urheberrechte schützen wollen. Allerdings findet der Kampf gegen die Software-Piraterie immer mehr auf dem Rücken der ehrlichen Spieler statt. Klar ist: Solange es illegale Kopien von Spielen gibt, solange haben auch zahlende Kunden mit Unannehmlichkeiten wie Zwangsregistrierungen, Online-Aktivierungen und Problemen mit dem Kopierschutz zu kämpfen. Dirk Hassinger bringt die Sache auf den Punkt: „In einer perfekten Welt bräuchten wir keinen Kopierschutz. Aber leider leben wir nicht in einer perfekten Welt." Michael Grill

Info: www.steampowered.com
www.zuxxez.de
www.electronic-arts.de



Sowohl *Two Worlds* (links) als auch *Earth 2160* müssen online oder telefonisch aktiviert werden.

Die *Battlefield 2* Booster-Packs, hier *Euro Force* (links), erfordern ebenso eine Freischaltung wie *Bioshock*.



Der Strategie-Hit Codename: Panzers™ ist zurück!

Der Zweite Weltkrieg ist Geschichte und der Kalte Krieg hat gerade erst begonnen!

CODENAME:

PANZERS COLD WAR

Physik-gestützte Geländezerstörung

Taktische Infanterie-Bauten

Intelligente Gegner

Ab März 2008 erhältlich. www.panzers-coldwar.de














Powered by GEPARD 3 3D ENGINE


PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!

COLLECTOR'S EDITION



CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Die limitierte Collector's Edition gibt es als Metallbox. Sie enthält zwei Discs mit Entstehungsgeschichte, Spielmusik und Trailer, ein Artbook und ein zusätzliches Fahrzeug.
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!
Lieferung, sobald verfügbar – Artikel nur in begrenzter Menge lieferbar!
PRÄMIEN-NR.: 003301

Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische neue Film-Edition und wir schenken Ihnen als Dankeschön ein geniales PC-Spiel!



Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und den Ausnahme-Shooter Crysis abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

Crysis PC-DVD (Collector's Edition)
(Prämien-Nr. 003301)
(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA FJ 02

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



VORSCHAU



Die Bewohner eines noch nicht betitelten Planeten nutzen Raptor-ähnliche Wesen als Fortbewegungsmittel.

»Halb so schlimm: Contergan.«



THE PRECURSORS

Weltreise

Mit Bier und Bratwurst lockten wir den Herausgeber Playten ins fränkische Fürth. Natürlich nicht ohne Grund.

EGO-SHOOTER | Der Hersteller brachte nämlich die Xbox-360-Version des Ego-Shooters *The Precursors* mit. Im Spiel ergründen Sie als einer der letzten Überlebenden die Ursache der Zerstörung Ihres Heimatplaneten. Mit Ihrem Raumschiff gleiten Sie von einer zur anderen der zwölf Welten, ballern eine Menge Aliens ab und peppen wie in Rollenspielen Ihre Fertigkeiten auf. Optisch macht der Titel einen hervorragenden Eindruck (dem Grafikgerüst von *White Gold*, einem Ego-Shooter aus demselben Entwicklerhaus Deep Shadows, sei Dank). Mehr Informationen erhalten wir voraussichtlich im zweiten Quartal dieses Jahres, wenn die mit der Konsolenvariante identische PC-Fassung erscheint. Alexander Frank

Info: www.deep-shadows.com



»Verehrter Leser, wenn Sie den blauen Himmel nicht erkennen, sind Sie ein Schwarzseher.«

Zwei Soldaten suchen Deckung hinter Kisten und Bodenunebenheiten.

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Geh ins Netz!

Hurra! Es gibt neue Lebenszeichen vom Nachfolger des Tschernobyl-Shooters *S.T.A.L.K.E.R.*.

EGO-SHOOTER | Die ukrainischen Entwickler von GSC Gameworld veröffentlichten elf neue Bilder zu *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*. Da wir zu faul sind, alle abzudrucken, finden Sie die Screenshots auf www.pcaction.de, wenn Sie den Webcode 2252 eingeben. Neue Infos gibt es nicht, bis auf die Bestätigung, dass der Titel im Gegensatz zum Vorgänger die Grafikschnittstelle DirectX 10 unterstützt. Interessant: Die künstliche Intelligenz soll in *Clear Sky* cleverer agieren. Angepeilter Erscheinungstermin: zweites Quartal dieses Jahres. Alexander Frank

Info: www.stalker-game.com/clearsky



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER MODERNE PIRATERIE UND DIE VAMPIRE DER TELEKOMMUNIKATIONSGESELLSCHAFT



»Münztelefon: Produktionsfehler.«

Telefonieren kann sehr schön sein, denn man braucht dabei seinen Gesprächspartner nicht sehen.

Eins und Eins macht keins

Kennen Sie das Spiel *Pirates*? Wollte man das Spiel auf die moderne Kommunikationsgesellschaft übertragen, müsste es *Provider* heißen. Die kurz TK genannte Telekommunikationsbranche ist nämlich schlimmer als ein Nachmittag Patrick-Lindner-Songs bei voller Lautstärke. Dabei hat das Jahr so gut begonnen. Am 1. Januar Punkt null Uhr war ich frei! Ich hatte es geschafft, meinen langjährigen Vodaphone-Ehevertrag diesmal rechtzeitig zu kündigen. Leidensgenossen wissen, dass man den Vertrag drei Monate vor Ende kündigen muss, sonst verlängert er sich automatisch. Die nach der Kündigung folgenden Anrufe und SMS mit salbungsvollen Zurückgewinnungsversuchen meines jetzigen Ex-Providers hatte ich bis dahin erfolgreich ignoriert. Jetzt telefoniere ich mobil mit der meinem DSL-Anschluss beiliegenden Mobilfunk-Karte von 1&1. Weil man ja zu Jahresbeginn ein wenig die vergangene Zeit reflektieren soll, habe ich mal einen Blick in meinen 1&1-Vertrag geworfen und stellte verwundert fest, dass ich für ein sogenanntes „1&1 Norton Internet Security Online"-Paket jeden Monat 5,94 Euro bleche. Das Programm habe ich nicht mal installiert! Dunkel erinnere ich mich, dass dort bei meiner Bestellung damals von Haus aus ein Häkchen gesetzt war, das ich vergessen hatte zu deaktivieren. Die ersten sechs Monate war es kostenlos, jetzt kommt es mir teuer zu stehen. Denn man kann es nur in diesem Zeitraum folgenlos abbestellen. Nachdem ich mich auf der furchtbar unübersichtlichen 1&1-Webseite verirrt hatte, rief ich die Hotline an. Für drei Euro erfuhr ich, dass ich das Teil erst 2009 wieder loswerde. Sehr kundenfreundlich. Ja ja, Vertrag ist Vertrag und Dummheit muss bestraft werden. Danke. Da kommt es doch genau richtig, dass ich die Tage in eine andere Wohnung umziehe. 50 Meter weiter, um genau zu sein. Hier bestrafe ich mich doch gleich noch einmal selbst, für den Umzug berechnet mir 1&1 nämlich mal locker wieder 49,90 Euro Gebühren, wie mir gerade am Telefon für 1,62 Euro bestätigt wurde. „Außerdem wird Ihr Internetzugang für voraussichtlich zwei Wochen nicht aktiv sein, da muss ja alles neu geschaltet werden und wir können nicht anfangen, bevor wir die Bestätigung der Telekom bekommen haben." Ach ja, die Telekom. Die möchte natürlich auch noch einmal 59,90 Euro von mir für die unglaublich aufwendige Neuschaltung ihrer Telefonanlage. Falls Sie nichts mehr von mir hören, bin ich vermutlich vom Rest der Welt abgeschnitten, weil bei der Umstellung etwas schiefgelaufen ist. Warum können nicht einfach mal alle Menschen auf der Welt nett zu mir sein? So wie abends diese gutaussehenden Frauen aus Osteuropa. Ach verdammt, die wollen ja auch alle Geld.

DEAD SPACE

Weltraum-Schlachter

AUF DVD
VIDEO

***Resident Evil* und *Silent Hill*, mehr gibt es nicht auf dem PC-Spielemarkt im Bereich des guten Survival-Horrors. *Dead Space* will das ändern!**

Das Licht in der Mitte des Korridors flackert. Jede noch so kleine Unebenheit wirft gespenstische Schatten an die blutverschmierten Wände. Die drei Ziellaser Ihrer Waffe tanzen durch das Dunkel. Nach einigen Schritten bleiben Sie stehen und starren auf das unidentifizierbare Etwas, das vor Ihnen auf dem Boden liegt. Zögernd nähern Sie sich dem Ding, bis Sie direkt davor und somit mitten in der virtu-



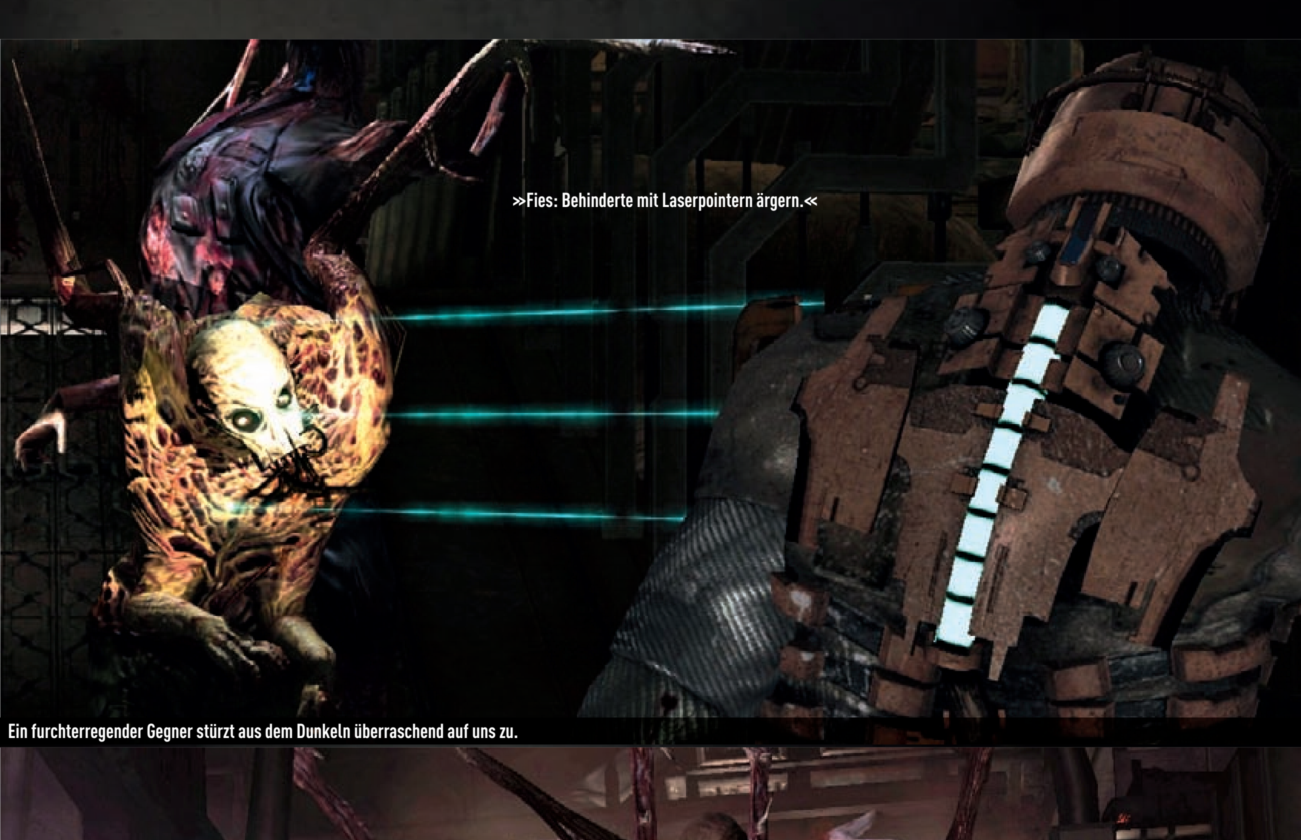
»Seltenes Naturphämomen: Die Polonäse der Glühwürmchen.«

Ingenieur Isaac Clarke (Vordergrund) spielt in Dead Space die Hauptrolle.

ellen Blutlache stehen, die von dem reglosen Körper ausgeht. Sie verpassen ihm einen beherzten Tritt, doch noch immer keine Bewegung. Erleichtert atmen Sie auf, steigen vorsichtig über das Hindernis und stehen nun vor einer massiven Stahltür. Ein Druck auf den Schalter und die Tür fährt nach oben. Vor Ihnen liegt ein riesiger kuppelförmiger Raum, in dem unzählige Objekte durch die Luft schweben. Sie erkennen: In diesem Raum herrscht Schwerelosigkeit. Gerade als Sie eintreten wollen, fliegt Ihnen von rechts etwas in den Weg – aus nicht einmal einem Meter Entfernung starren Sie in die glasigen Augen eines Toten. Als Sie die Leiche beiseite schieben wollen, hören Sie hinter sich ein Geräusch. Ruckartig drehen Sie sich herum – eine grotesk aussehende Gestalt bewegt sich rasend schnell auf Sie zu! Eilig reißen Sie Ihre Waffe nach oben, zielen auf das Monster und drücken ab – Volltreffer! Doch die Schreckensgestalt rennt unbeeindruckt weiter auf Sie zu, gleich ist sie bei Ihnen. Nun visieren Sie den Kopf an, erneut betätigen Sie den Abzug – doch es ertönt nur ein mechanisches Klicken: keine Munition mehr. Willkommen bei *Dead Space*.

SCHOCK LASS NACH

Situationen wie die beschriebene erwarten Sie zuhauf beim kommenden Gruselschocker von Electronic Arts. *Dead Space* ist sehr düster gehalten, wartet mit angsteinflößenden Gegnern auf und ist heißer Anwärter für den Titel „Blutigstes Spiel des Jahres 2008“ – Grund genug für uns, selbst nach Köln zu EA zu fahren und das Ding genauer unter die Lupe zu nehmen! Die Geschichte des Spiels ist folgende: Irgendwann in ferner Zukunft hat sich die Menschheit im Universum ausgebreitet und baut fleißig Ressourcen ab. Zu diesem Zweck gibt es gewaltige Raumschiffe, die durch die ewigen Weiten kreuzen und Ausschau nach Rohstoffen halten. Als zu einem dieser Schiffe der Funkkontakt abbricht, geht man natürlich davon aus, dass nur die Technik spinnt. Also schickt man einen Ingenieur, der sich darum kümmern soll. Wer solche Anweisungen gibt, hat wahrscheinlich noch nie einen Horrorfilm gesehen! So reist jedenfalls ein einsamer Ingenieur fröhlich pfeifend und



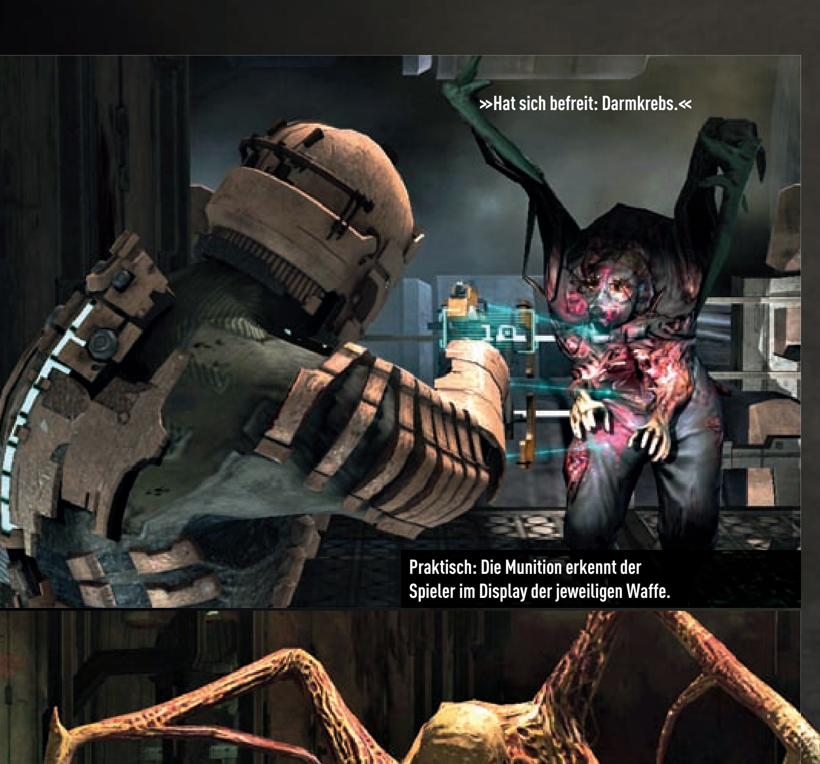
»Fies: Behinderte mit Laserpointern ärgern.«

Ein furchterregender Gegner stürzt aus dem Dunkeln überraschend auf uns zu.



»Betrunken beim One Night Stand: der Morgen danach.«

Jetzt ist schnelle Reaktion gefragt: Wie aus dem Nichts taucht ein riesiges Monster auf, das uns von hinten attackiert.



»Hat sich befreit: Darmkrebs.«

Praktisch: Die Munition erkennt der Spieler im Display der jeweiligen Waffe.



»Vollkommen ungefährlich: Chemo-Therapie.«

Ein angsteinflößender Außerirdischer attackiert den Protagonisten.

nichts ahnend durchs Weltall, um seiner Arbeit nachzugehen. Als der Typ dann munter an der Raumschifftür klingelt und ihm keiner aufmacht, wird er schon etwas misstrauisch. Na gut, dann öffnet er die blöde Tür eben selbst. Als dann aber kein Schwein im Inneren zu finden ist und abstrakte Gestalten seinen Weg kreuzen, hat er es endlich geschnallt: Hier ist die Kacke so richtig am Dampfen. Sie schlüpfen natürlich in die Rolle des Ingenieurs und dürfen ordentlich Aliens vermöbeln.

VERFOLGUNGSWAHN

Der Name Ihrer Spielfigur ist Isaac Clarke. Sie steuern ihn aus der Verfolgerperspektive. Schon nach den ersten Sekunden fiel unserem geschulten Auge eine Besonderheit des Spiels auf: Es kommt völlig ohne Bildschirmanzeigen aus. Die Lebensenergie von Isaac erkennen Sie beispielsweise anhand des Leuchtstreifens auf seinem Rücken. Ist der Streifen voll und blau, ist alles okay; ist er kurz und rot, sind Sie bald tot. Die nächste Spezialität von *Dead Space* tritt beim ersten Gegner in Erscheinung, den Isaac gekonnt aufs Korn nimmt: ein Spielelement, das die Entwickler als „Dismemberment" bezeichnen. Auf Deutsch bedeutet das so viel wie „Zerstückelung". Was nach unnötiger Gewalt klingt, ist hier von essenzieller Bedeutung und fester Bestandteil des Spiels. Für weiterführende Informationen zu dieser Spielkomponente schauen Sie in den Kasten „Besser Arm ab als Arm dran!" (unten auf dieser Seite) und lesen Sie die Packungsbeilage oder fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker.

LASSE SCHWEBEN!

Doch *Dead Space* hat mehr zu bieten als nackte Gewalt in Form abgetrennter Körperteile. So verfügen Sie unter anderem über die Fähigkeit, mit Ihrer Waffe Telekinese anzuwenden. Also Gegenstände anziehen oder durch die Luft schleudern – quasi wie mit der Gravitationswaffe aus *Half Life 2*. Das lässt sich übrigens auch prima mit dem Dismemberment kombinieren! Verliert beispielsweise ein Widersacher einen Arm, nehmen Sie diesen einfach mittels Telekinese auf und schleudern ihn dem Feind wie ein Wurfgeschoss entgegen. Dadurch schonen Sie vor allem Ihren Munitionsvorrat. Denn Nachschub für Ihre Waffen ist rar gesät in den düster gestalteten Levels ...

Besser Arm ab als Arm dran!



Bei *Dead Space* ist das sogenannte „Dismemberment" (zu Deutsch „Zerstückelung") ein wesentliches Spielelement. Das klingt brutal, sieht brutal aus – und ist auch brutal. Trotzdem verfolgen die Entwickler mit diesem Spielelement einen tieferen – taktischen – Sinn. Jeder Gegner in *Dead Space* hat unterschiedliche Schwachstellen. Die Zeiten, in denen Sie einfach ziellos auf alles ballern, was auf sie zukommt, sind vorbei. Sie besitzen an jeder Ihrer Waffen drei Ziellaser, die Sie entweder horizontal oder vertikal anordnen. In der jeweiligen Richtung trennt Ihre Waffe dann alles ab, was ihr in den Weg kommt. So entledigen Sie Feinde gezielt ihrer Extremitäten. Einem virtuellen Gegner trennen Sie beispielsweise die Beine ab, um ihm dann anschließend per Tritt den Rest zu geben. Bei einem anderen reicht das Entfernen der Pixelbirne, um ihn zu besiegen. Auf diese Art und Weise müssen Sie jeden Gegner auf eine andere Art angehen und bekämpfen – das sorgt für Abwechslung, mehr Taktik und längeren Spielspaß, sehr gut!

HALT MAL DIE ZEIT AN!

Da die Geschichte in der Zukunft spielt, ist es nicht verwunderlich, dass Ihre Waffen noch mehr draufhaben als Ballern und Telekinese. Als kleines Schmankerl besitzt der Spieler die Möglichkeit, eine Stasis auzubauen. Nein, das hat nichts mit dem Ministerium für Staatssicherheit der DDR zu tun, sondern beschreibt die Fähigkeit, Gegner oder Objekte gezielt zu verlangsamen. Sehr nützlich bei Feinden, die überraschend auftauchen und blitzschnell auf Sie zurennen! Aber auch so manches Rätsel lässt sich mithilfe der Stasis-Funktion lösen. Zum Beispiel im Falle einer Tür, die sich durch eine Fehlfunktion rasend schnell öffnet und schließt. Normalerweise verarbeitet Sie das Hindernis zu Whiskas, wenn Sie einfach durchspazieren. Ein Hoch auf die Stasis-Funktion: Ein paar Stasis-Schüsse auf die Tür, schon öffnet und schließt sie sich so langsam, dass selbst ein Österreicher bequem und gefahrlos durchkommt. Feine Sache!

VÖLLIG SCHWERELOS!

Ein weiterer Leckerbissen von *Dead Space* sind die Zero-Gravity-Abschnitte, also Gebiete, in denen keine Schwerkraft herrscht, beispielsweise der kuppelförmige Raum aus der anfangs beschriebenen

»Pluto, bei Fuß!«

Dank seiner Magnetstiefel ist Isaac in der Lage, sich auch in der Schwerelosigkeit normal fortzubewegen.

INTERVIEW „IM ANGESICHT DES TODES KANN JEDER VON UNS ZU EINEM HELDEN WERDEN"

Glen Schofield, ausführender Produzent von Dead Space, stand uns Rede und Antwort.



Glen Schofield arbeitet für die Redwood Shore Studios und ist ausführender Produzent von *Dead Space*.

PC ACTION Bitte beschreibe *Dead Space* in drei Sätzen, ohne die Worte „Horror", „Sci-Fi", „Aliens" und „Robert De Niro" zu benutzen.

Glen Schofield: Du bist alleine auf einem riesigen Raumschiff, das durch den Orbit eines unbelebten Planeten driftet, in einem weit entfernten Sonnensystem. Das Schiff ist befallen von etwas Groteskem, etwas Cleverem – von etwas verdammt Krankem. Ihr werdet euch vor Angst in die Hose machen – und Ridley Scott auch (*Regisseur von Alien – Anm. d. Red.*)!

PC ACTION In *Dead Space* übernimmt der Spieler die Rolle eines Durchschnittsmenschen, nicht die einer Ein-Mann-Armee. Wieso habt ihr euch für diesen Weg entschieden und ist es nicht unrealistisch, dass ein 08/15-Ingenieur eine echte Bedrohung für einen Haufen aggressiver Aliens ist?

Glen Schofield: Wir entschieden uns für einen Durchschnittskerl, weil wir es lieben, wenn Außenseiter gewinnen. In den meisten Spielen übernimmt der Spieler die Rolle eines Mitglieds einer Spezialeinheit oder so was. Von solchen Typen erwartet man, dass sie die Aliens besiegen. Aber würde man das von einem Ingenieur erwarten? Trotzdem ist es nicht unrealistisch. Seht mich an. Ich bin Entwickler von Videospielen, aber wenn es um mein Leben ginge, würde ich alles tun, um zu überleben. Im Angesicht des Todes kann jeder von uns zu einem Helden werden.

PC ACTION Wenn du einen Blick über deinen Monitor wirfst, was siehst du dann?

Glen Schofield: Eine Plastik-Palme, von der ein blutiges Skelett herunterhängt (ihr habt gefragt).

PC ACTION Was ist die coolste Sache in *Dead Space* – außer dem Verarbeiten von Aliens zu Hackfleisch?

Glen Schofield: Ganz klar – die Zero-Gravity-Abschnitte (*Gebiete, in denen keine Schwerkraft herrscht – Anm. d. Red.*)! Sie machen jede Menge Spaß und sind sehr innovativ, wenn ich das mal so sagen darf.

PC ACTION Was glaubst du – ist Gott ein Mann oder eine Frau?

Glen Schofield: Ich denke, Gott ist ein Mann, weil er den Männern so vieles durchgehen lässt. Ich hoffe allerdings, dass Gott eine wunderschöne Frau ist (so wie meine Frau!).

PC ACTION Wegen des Spielmerkmal des Dismemberments, also des Abtrennens von Gliedmaßen, ist der Spieler dauernd mit extremer virtueller Gewalt konfrontiert – wird das nach einer Weile nicht langweilig? Wie plant ihr, das Spiel auf Dauer spannend zu halten?

Glen Schofield: Langweilig wird es auf keinen Fall. Die Kämpfe setzen zwar immer auf das Dismemberment, doch wir haben einige Überraschungen für den Spieler parat. Außerdem hat das Spiel viel mehr zu bieten als nur das Dismemberment. Wir werden den Spieler zu Tode erschrecken – und das hat dann nichts mit Dismemberment zu tun. Zudem haben wir die Zero-Gravity-Abschnitte einige tolle Rätsel, eine spannende Geschichte, ein ausgeklügeltes Aufrüstungssystem für die Waffen und ein paar verdammt verrückte Gegner.

PC ACTION Was möchtest du unseren Lesern mit auf den Weg geben?

Glen Schofield: *Dead Space* wird das angsteinflößendste Videospiel auf dem Markt. Ich warne euch davor, es spät nachts alleine zu spielen. Kann ein Videospiel jemanden dazu bringen, sich vor Angst in die Hose zu machen? Ich hoffe, dass *Dead Space* es schafft!

In diesem Raum sehen wir uns mit mehreren Gegnern auf einmal konfrontiert.

»Wild: Ü-80-Party.«

Alles, nur das nicht!

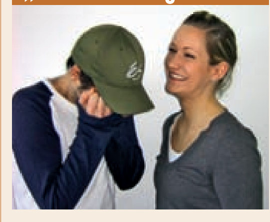
Die Gegner in *Dead Space* sind angsteinflößend – doch es gibt Dinge, die wir noch mehr fürchten!

Unser Chef



Abends nach Redaktionsschluss treffen sich alle PC ACTION-Redakteure an der alten Eiche beim Lagerfeuer und erzählen sich Gruselgeschichten über Chef Hesse. Es heißt, wer als Letzter einschläft, den holt Hesse bei Nacht. Diesen Monat hat's übrigens Herrn Wollner erwischt.

„Ich bin schwanger"



Jeder Mann, der diese Worte von seiner Partnerin hört, weiß: Sein Leben ist vorbei. Kein Sex mehr (sonst käme vielleicht noch eins), kein Geld mehr (ein Kind im Alter zwischen ein und sechs Jahren kostet im Schnitt 426 € pro Monat) und nächtliches Windeln-wechseln ist angesagt.

Titanic 2



Die ultimative Horrorvorstellung. Noch einmal müssten die Männer dieser Welt mit ihren Frauen 23-mal in ein und denselben Film gehen, in dem stundenlang Süßholz geraspelt und nur einmal gevögelt wird. Bitte, Hollywood, tut uns das nicht noch einmal an!

Szene. Bei unserer Präsentation in Köln durften wir für einige Minuten sogar selbst Hand anlegen und spielten eine Passage, in der wir unter anderem schwerelos unterwegs waren. Solche Abschnitte sind im Grunde nichts Neues für PC-Spieler. Der aktuelle Ego-Shooter *Crysis* beispielsweise enthält auch Areale, in denen Sie durch die virtuelle Schwerelosigkeit schweben – doch so authentisch wie in *Dead Space* gab es das noch nie! Abschnitte ohne Schwerkraft erkennt man zum Beispiel daran, dass die Geräuschkulisse fast vollkommen verstummt, sobald Sie ein solches Gebiet betreten. Die Atmosphäre ist wirklich durch und durch gelungen. „Doch halt", mag jetzt so manch cleverer Leser sagen. „Wie kann man denn einen Raum, in dem Schwerelosigkeit herrscht, betreten? Müsste man selbst nicht auch durch die Gegend schweben?" – Guter Einwand! Doch Isaac Clarke trägt Magnetstiefel. Und da Raumschiffe es nun mal an sich haben, dass sämtliche Böden, Wände und Decken aus irgendeiner Art von Metall bestehen, dürfen Sie nach Belieben wie Spider-Man am Boden, der Wand oder der Decke entlanglaufen. Gar nicht so leicht, dabei noch immer die Übersicht zu behalten!

EINGEBUNGEN

Wer in Filmen und Spielen bewandert ist, hat es vielleicht schon bemerkt: Die Entwickler ließen sich wohl von so manch anderem Projekt inspieren. Die Stasis-Funktion beispielsweise: Zeitverlangsamung kennt man bereits aus *F.E.A.R.* oder *Timeshift*. Oder die Telekinese, die – wie zuvor schon erwähnt – aus *Half-Life 2* bekannt ist. Doch selbst der große Regisseur Francis Ford Coppola (*Der Pate*, *Apocalypse Now*) pflegt nach dem Motto „Steal from the Best"



»Der Beweis: Medizinbälle helfen nicht gegen Haarausfall.«

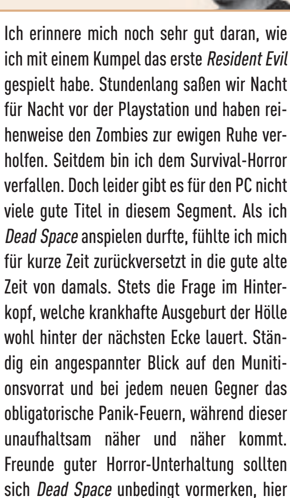
Dieser Gegner beherbergt etliche kleine Aliens in seinem Bauch, daher sollte man es vermeiden in diese Region zu schießen.



Es kommt nicht selten vor, dass sich ein Feind wie hier heimtückisch von hinten an Sie heranschleicht.

Dead Space

GENRE	Action
HERSTELLER	Redwood Shores Studio/EA
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	Ende 2008
VERGLEICHBAR	Resident Evil, Silent Hill



DENNIS BLUMENTHAL

Ich erinnere mich noch sehr gut daran, wie ich mit einem Kumpel das erste *Resident Evil* gespielt habe. Stundenlang saßen wir Nacht für Nacht vor der Playstation und haben reihenweise den Zombies zur ewigen Ruhe verholfen. Seitdem bin ich dem Survival-Horror verfallen. Doch leider gibt es für den PC nicht viele gute Titel in diesem Segment. Als ich *Dead Space* anspielen durfte, fühlte ich mich für kurze Zeit zurückversetzt in die gute alte Zeit von damals. Stets die Frage im Hinterkopf, welche krankhafte Ausgeburt der Hölle wohl hinter der nächsten Ecke lauert. Ständig ein angespannter Blick auf den Munitionsvorrat und bei jedem neuen Gegner das obligatorische Panik-Feuern, während dieser unaufhaltsam näher und näher kommt. Freunde guter Horror-Unterhaltung sollten sich *Dead Space* unbedingt vormerken, hier kommt was richtig Großes auf Sie zu!

(zu Deutsch: „Stiehl von den Besten") zu handeln. Lieber gut geklaut als schlecht neuerfunden. Daran hält sich auch *Dead Space*. Außerdem hat man mit dem Dismemberment-Element eine Innovation an Bord – auch wenn die USK davon wohl wenig begeistert sein dürfte. In welcher Form *Dead Space* angesichts der Gewaltdarstellung in Deutschland erscheint, ist noch unklar.

AUSBLICK

Nachdem wir die Spielpräsentation bei Electronic Arts in Köln erleben durften, wissen wir eines: Wir freuen uns auf *Dead Space*! Der Demonstrations-Level, den wir zu Gesicht bekamen, sah sehr vielversprechend aus. Wären wir nicht so gestandene Kerle, hätten wir beim Probespielen wohl mehr als nur einmal vor Schreck den Spielecontroller von uns geworfen und wären panisch schreiend hinter die Couch gesprungen. Die Optik ist edel und äußerst ansprechend, die Gegner erscheinen abwechslungsreich und die Spannungsmomente sind verdammt gut inszeniert. Auch die Geräuschkulisse wirkte sehr ausgeklügelt. Negative Kritikpunkte konnten wir bisher nicht ausmachen – in Anbetracht der Tatsache, wie unfertig das Spiel momentan noch ist.

WANN KOMMST DU?

Sie müssen jetzt ganz stark sein, liebe Leser, denn *Dead Space* soll nach dem aktuellen Plan erst Ende 2008 erscheinen. Da uns Ihr Wohl jedoch so sehr am Herzen liegt, haben wir für Sie rechts im Kasten „Komm in Stimmung" einige Filmvorschläge gesammelt, mit der Sie sich die Zeit bis zum Erscheinen dieses gruseligen Actionspiels vertreiben können. Ja, wir lieben Sie auch. Dennis Blumenthal

Info: www.ea.com/deadspace



Nichts für schwache Nerven: Bei Dead Space spritzt ordentlich Blut und Extremitäten fliegen durch die Gegend.

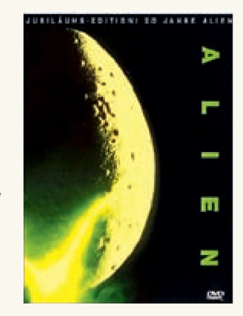
Komm in Stimmung!

Sie fiebern dem Erscheinungstermin von *Dead Space* entgegen? Mit diesen Filmen verkürzen Sie sich die Wartezeit und bringen sich schon mal in die richtige Stimmung.

Alien

Teil 1 der berühmten *Alien*-Saga. Kam anno 1979 in die Kinos und begeistert bis heute Science-Fiction- wie Horror-Anhänger gleichermaßen. Sigourney Weaver tritt den von H.R. Giger entworfenen Aliens kräftig in den Allerwertesten.

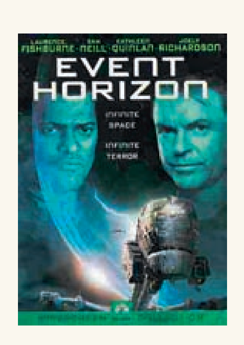
Das Ding aus einer anderen Welt



In der Antarktis stößt eine Gruppe amerikanischer Wissenschaftler auf ein UFO, das jahrtausendelang unter dem Eis verborgen lag. Doch die Besatzung lebt – und besitzt die Fähigkeit, sich in jede beliebige Gestalt zu verwandeln. Spannung pur!

Event Horizon

Wir schreiben das Jahr: 2040. Ein Forschungsraumschiff verschwindet spurlos – und taucht sieben Jahre später wieder auf. Sam Neill und Laurence Fishburne sollen herausfinden, was mit der Besatzung passiert ist. Düsterer Schocker mit Star-Besetzung!



»Als Erwachsener nicht mehr beliebt: R2D2.«

Mit einem Titan-Kampfläufer im Rücken zieht ein Trupp Fußsoldaten ins Gefecht.

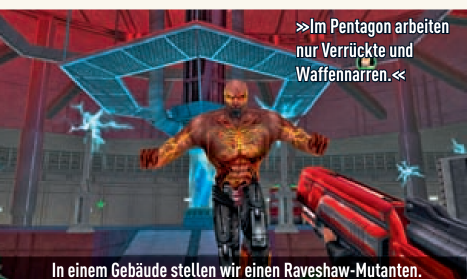
TIBERIUM

Neue Perspektiven

Kennen wir uns irgendwoher?

***Command & Conquer* wagte den Sprung in die Ich-Perspektive bereits im Jahr 2002. Und das gar nicht mal schlecht, wie wir fanden.**

Trotz guter bis sehr guter PC ACTION-Wertungen in der Ausgabe 3/2002 (75 % Einzel- und 87 % Mehrspielerwertung) blieb der Verkaufserfolg von *Command & Conquer: Renegade* hinter den Erwartungen zurück. Möglicherweise verliefen deshalb auch die Arbeiten an einem Nachfolger im Sand. Oder etwa doch nicht? Vielleicht handelt es sich bei *Tiberium* ja tatsächlich um *Renegade 2*? Und vielleicht ist die TV-Serie *Lost* ja *Gilligans Insel 2*? Fragen über Fragen ...



»Im Pentagon arbeiten nur Verrückte und Waffennarren.«

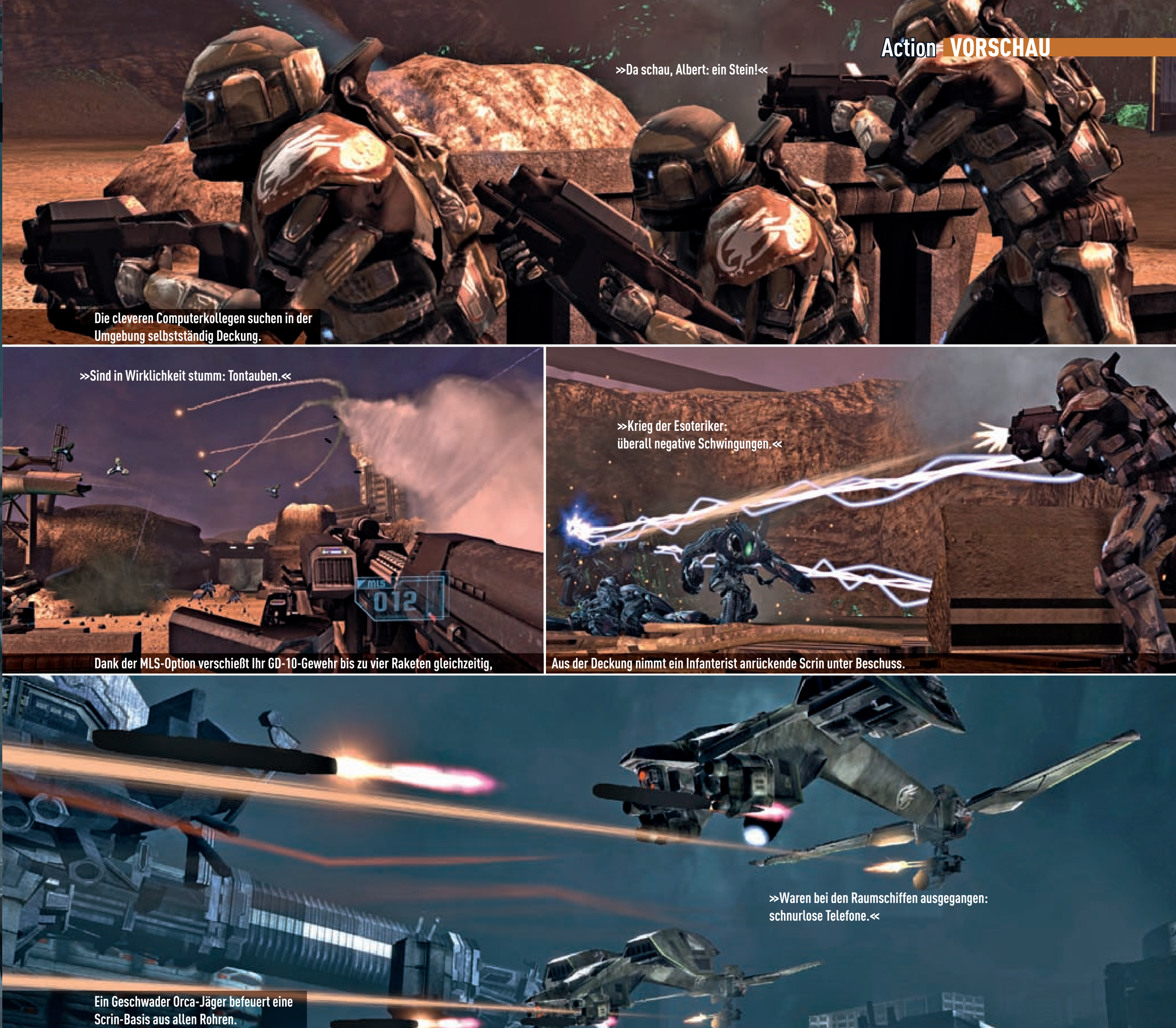
In einem Gebäude stellen wir einen Raveshaw-Mutanten.

Da sag noch mal einer, dass ein alter Hund keine neuen Tricks lernen kann. Die *Command & Conquer*-Serie lernt gleich ein neues Genre.

Als Action-Freunde und Shooter-Liebhaber konnten wir – bis auf einige Ausnahmen wie Hobbykriegsherr Blumenthal – mit Strategiespielen noch nie allzu viel anfangen. Kein Wunder also, dass uns *Command & Conquer*, Echtzeit-Strategie-Urgestein und langjähriger Genreprimus, nicht die Bohne interessierte. Ein Sonderfall: Der im Jahr 2002 erschienene Ego-Shooter *Command & Conquer: Renegade*, über den Sie im nebenstehenden Kasten „Kennen wir uns irgendwoher?" mehr erfahren. Doch jetzt wird alles anders, zumindest hoffen wir das. Electronic Arts enthüllte kürzlich nämlich einen erneuten Perspektivenwechsel: Statt die Vogel- gibt es nun die Ich-Perspektive. Und statt Forschungserfolgen hagelt es Ionensalven – möglich macht's der frisch angekündigte Ego-Shooter *Tiberium*. Eine Prise Strategie darf aber auch hier nicht fehlen. Wir waren in Los Angeles und haben uns das Teil bei einer Präsentation genauer angesehen ...

GEHEIMNISKRÄMER

Seit gut zweieinhalb Jahren werkeln die amerikanischen Entwickler Electronic Arts Los Angeles im Verborgenen an *Tiberium*. Der Name des Spiels – Serienkenner mögen uns die scheinbar offensichtliche Erklärung nachsehen – ergibt sich aus dem auf der virtuellen Erde aufgetauchten Mineral Tiberium. Die Geschichte knüpft an das 2007 veröffentlichte *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* an. Blicken wir kurz zurück: Nod-Fiesling Kanes Tempel machte – Ionenkanone sei Dank – spektakulär die Grätsche und setzte dabei Massen des begehrten Rohstoffs frei. Das wollten sich die außerirdischen Scrin nicht entgehen lassen und fielen prompt über die Erde her. Der Besuch aus dem All biss sich auf diesem Planeten fester als Fränkels Pitbull-Terrier am Allerwertesten seines Lieblingsbriefträgers. Elf Jahre später, also 2058, zu Beginn von *Tiberium*, plagen Sie sich noch immer mit dem parasitären Gesocks herum. Doch das soll jetzt ein Ende haben. Also schickt die Global Defense Initiative (GDI) Sie, Ricardo Vega, um den Alien-Abschaum vom Antlitz des Planeten zu putzen. Als Battle Commander übernehmen Sie



»Da schau, Albert: ein Stein!«

Die cleveren Computerkollegen suchen in der Umgebung selbstständig Deckung.

»Sind in Wirklichkeit stumm: Tontauben.«

Dank der MLS-Option verschießt Ihr GD-10-Gewehr bis zu vier Raketen gleichzeitig,

»Krieg der Esoteriker: überall negative Schwingungen.«

Aus der Deckung nimmt ein Infanterist anrückende Scrin unter Beschuss.

»Waren bei den Raumschiffen ausgegangen: schnurlose Telefone.«

Ein Geschwader Orca-Jäger befeuert eine Scrin-Basis aus allen Rohren.

dabei das Kommando über die Erdenstreitkräfte. Ob Sie auch der Bruderschaft der Nod an den Kragen gehen und dem glatzköpfigen Bösewicht Kane auf die Pelle rücken dürfen, verraten die Entwickler derzeit noch nicht. Fest steht aber, dass *Command & Conquer*-Fans viele Schauplätze und Personen wiedererkennen.

BLEIB BEI DEINEN LEISTEN

So ganz kann aber auch dieses Ego-Shooter-Experiment seine Wurzeln nicht verbergen: Sie müssen nicht nur über einen schnellen Abzugsfinger verfügen, sondern zudem eine Menge strategisches Geschick an den Tag legen. Tiberiumfelder einnehmen, Truppen befehligen und Nachschub ordern, das ist für Shooter-Profis keineswegs alltäglich. Die Steuerung soll trotzdem leicht und eingängig ausfallen: Computergelenkte Kampftruppen folgen Ein-Klick-Kommandos und agieren sonst weitgehend selbstständig. Per Übersichtskarte dirigieren Sie Ihre Kollegen gar noch bequemer. Zu viele Sorgen um deren Wohlergehen brauchen Sie sich dabei nicht zu machen, die Soldaten suchen automatisch Schutz hinter Felsen, Gebäuden und den Beinen der Mech-artigen Titanen. Titanen? Auch diese schwer gepanzerten Kampfläufer unterstehen Ihrem Kommando, ebenso Orca-Jagdflieger und eine zweite Infanterievariante. Die Entwickler halten sich dennoch die Option offen, Anführer Ricardo Vega später mehr als diese vier Einheitentypen zu unterstellen. Zumindest kreuchen im *Command & Conquer*-Universum genügend herum. Wie bei seinen Strategievorfahren folgen die Kämpfe auf dem Schlachtfeld auch in *Tiberium* dem Stein-Schere-Papier-Regelwerk. Jede Einheit hat Vorteile und Nachteile gegenüber bestimmten Gegnertypen. Beispiel gefällig? Die dicken Titanen eignen sich hervorragend zur Entsorgung von Fußtruppen, haben aber einem fliegenden Scrin-Sidewinder nur sehr wenig entgegenzusetzen. Einzig Battle Commander Vega ist jedem Feind gewachsen ...

GROSSE EIN-MANN-ARMEE

So viel strategisches Drumherum nur für eine kurze Schusseinlage? Das kennen wir sonst nur aus dem Schlafzimmer. Doch *Tiberium* will das Verhältnis zwischen Strategie und Action besser hinbekommen: Ohne Ihre unterstützende Waffengewalt helfen Ihnen auch befehlsgehorsame Truppen nicht allzu viel. Für abwechslungsreiche Gefechte sorgt ein vielseitiger Kampfanzug, der (ganz ohne Nano) mit Schutzschild und Düsenantrieb punktet. Noch mehr Abwechslung schafft der monströse Vier-in-eins-Schießprügel GD-10, über den Sie im Kasten „Es gibt viele Gewehre, doch dieses ist deins!“ auf der folgenden Seite mehr erfahren. So gerüstet, zeigt Ihr Alter Ego den fiesen Scrin, wie wir auf der futuristischen Erde solch einen Interessenkonflikt lösen. Sollten selbst Monsterflinte, Kampfanzug und Ihre geballte Streitmacht den extraterrestrischen Tiberiumraubzug nicht aufhalten, greifen Sie sogar auf Superwaffen wie den Orbital Slug zurück. Wo dieses eindrucksvolle und flächende-

Die gigantischen Titanen sind für Fußtruppen gesundheitsgefährdend. Gegen Angriffe aus der Luft können sie nur wenig ausrichten.

ckende Bombardement einschlägt, wächst kein Pixelgras mehr. Es sind aber noch weitere, ähnlich destruktive Mega-Angriffe vorgesehen.

KIND OHNE NAMEN

Auch am Mehrspielerteil sind die Arbeiten in vollem Gange. Die Macher scheinen so in ihre Arbeit vertieft, dass ihnen bislang keine Zeit blieb, sich über einen passenden Namen für diesen Modus Gedanken zu machen. Wir boten unsere Hilfe an und schlugen „Günther" oder „Achim" vor, erhielten darauf aber bis Redaktionsschluss keine Antwort. Im Grunde läuft ein Mehrspielergefecht ähnlich einer Solopartie ab. Sie kommandieren Einheiten herum und spielen mit Ihrem Superanzug und dem vielseitigen Schießeisen den Helden. Wer also im Laufe der Kampagne was gelernt hat, ist klar im Vorteil. Um ein Duell gegen einen menschlichen Mitspieler für sich zu entscheiden, erobern Sie mindestens drei von fünf auf einer Karte platzierten Tiberiumfeldern. Verteidigen Sie diese Energiespender drei Minuten lang erfolgreich, dürfen Sie sich über eine geladene Ionenkanone freuen, die die Armee Ihres Widersachers in einem Streich zerbröselt.

LOS, ZEIG DICH!

Ein genauer Erscheinungstermin für *Tiberium* steht noch in den Sternen, die Entwickler rechnen aber mit einer Veröffentlichung noch in diesem Jahr. Der erste Eindruck fiel durchweg positiv aus – was zumindest teilweise auf die topmoderne Grafikmaschine *Unreal*-Engine 3 zurückzuführen ist. Optisch könnte *Tiberium* also ziemlich lecker werden. Wie gut künstliche Intelligenz, Spielbalance und Hintergrundgeschichte funktionieren, lässt sich anhand des gezeigten Materials noch nicht beurteilen. Wenn Electronic Arts hier aber nicht totalen Bockmist baut, dürfte die gewagte Mixtur selbst *Command & Conquer*-Unkundige hinter dem Ofen hervorlocken. Und wer sitzt schon gern hinter dem Ofen? Jürgen Krauß

Info: www.eala.com

Es gibt viele Gewehre, doch dieses ist deins!

Mit der granatenlegenden Wollmilchsau GD-10 sind Sie für jede Situation bestens gewappnet.

Mag-Rail (Maschinengewehr)

In der Standardeinstellung verschießt das GD-10-Gewehr mehr Kugeln pro Sekunde als Chow Yun-Fat in einem John-Woo-Film. So eignet sich die Waffe ideal für massiven Gegnerbeschuss auf kurze Distanz.

Multi-Launch-System (Raketenwerfer)

Mit dem Raketenwerfer nehmen Sie Ziele nur kurz ins Fadenkreuz, woraufhin die Raketen ihren Weg selbstständig suchen. Abgefahren: Das Multi-Launch-System verschießt vier dieser Geschosse gleichzeitig.



Battle Commander Ricardo Vega posiert mit seinem GD-10-Gewehr.

Granatwerfer

Schalten Sie das GD-10 auf diese Option um, erledigen Sie ganze Soldatengruppen im Nu. Mit dem zweiten Feuermodus lenken Sie Granaten vor der Detonation über den Boden und um Ecken.

Energy Canon (Scharfschützengewehr)

Ohne Scharfschützengewehre würden Ego-Shooter nur halb so viel Spaß machen. Darum dürfen Sie Ihr GD-10 natürlich auch in *Tiberium* per Tastendruck in ein virtuelles Langstrecken-Tötungsinstrument verwandeln.

Tiberium

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Electronic Arts Los Angeles
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	C&C: Renegade

JÜRGEN KRAUSS

Satte *Unreal*-Engine-3-Grafik, imposante Schießereien mit taktischem Tiefgang, eindrucksvolle Einheiten und eine geniale Allzweckwaffe – klingt vielversprechend. Und obwohl ich mich im *Command & Conquer*-Universum so wenig zu Hause fühle wie auf einem Bahnhofsklo in Castrop-Rauxel, mache ich bei *Tiberium* sicher eine Ausnahme. Wer weiß, vielleicht kriege ich ja damit noch die Kurve zur Welt der Strategiespiele? Na hoffentlich nicht, mit dem Denken haben wir es hier in der Redaktion nicht so.

Einer von Dukes abgefahrenen Gegnern: Diese überdimensionale Wildsau hat gerade eine ganze Gruppe Soldaten erledigt.

»Der Sänger von Areosmith gibt alles.«

DUKE NUKEM FOREVER

Altes Großmaul

Auf manche Dinge wartet man ewig. Auf den Internet-Anschluss der Telekom zum Beispiel, oder auf *Duke Nukem Forever*.

Wenn es nach dem uralten Maya-Kalender geht, müssen Sie sich spätestens am 22. Dezember 2012 um nichts mehr Sorgen machen: Ihr jämmerliches Gehalt, der Umstand, dass Sie eventuell Österreicher sind, Kollegen, deren emotionale Labilität jeden Moment zu einem Amoklauf führen könnte – alles egal. Wir werden nämlich tot sein. Jawohl, tot. In knapp fünf Jahren kollidiert der Meteorit Apophis mit unserem Planeten und beendet unser aller Leiden. Wie dem auch sei: So wie´s aussieht, können wir vorher noch den Ego-Shooter *Duke Nukem Forever* zocken: ein neues Video ist aufgetaucht!

70 SEKUNDEN DUKE

In diesem knapp über eine Minute langen filmischen Appetithäppchen sehen Sie Duke mit Zigarre im Mund beim Hanteltraining, unterbrochen von kurzen Szenen mit durchgeknallten Monstern wie fliegenden Kraken oder unsympathischen Wildschwein-Kriegern. Falls Sie bei der Ankündigung des Spiels (oder der letzten Neuigkeit dazu) noch nicht geboren waren, hier eine kurze Information zum Hauptdarsteller: *Duke Nukem* ist das Stereotyp des amerikanischen Actionhelden, dessen Manieren, Intelligenz und Vorlieben frappant an jene unseres Online-Schreibsklaven Gürnth erinnern: Er hat eine große Klappe, steht auf dicke Wummen und noch dickere Titten. Gürnth geht uns allerdings täglich auf den Sack, der Duke ließ sich schon seit 1997 nicht mehr blicken. Im Gegensatz zu den 36 vorangegangenen Jetzt-muss-es-endlich-fertig-sein-Videos gibt es diesmal einige Anhaltspunkte, dass der Kettenraucher mit dem Bürstenschnitt in absehbarer Zeit – und das bedeutet in diesem Fall eben bis zum Jahr 2012 – tatsächlich beschließt, unsere PCs zu rocken. Kurz vor Jahresende stellte sich nämlich George Broussard, Chefdesigner bei 3DRealms, den Fragen der Zocker.

DÜNNE INFO

Allzu detailliert sind die Infos zwar nicht, aber es sind zumindest Neuigkeiten – immerhin geht´s hier um *Duke Nukem Forever*! Wir wissen: Das Spiel nutzt eine stark aufgebohrte *Unreal*-Engine, ein Charakter- oder Monster-Modell braucht bis zur Fertigstellung sechs Wochen, Umgebungsinteraktivität wird ein wichtiger Bestandteil sein und der gute George Broussard hat am meisten Spaß daran, Gegnern im Spiel den Kopf und die Arme wegzuknallen. Das ist nicht viel. Aber genug, um uns auf das fertige Teil zu freuen. Vorfreude ist doch die schönste Freude – und weil das Erscheinungsdatum nach wie vor „when it´s done" (wenn's fertig ist) lautet, können wir eben diese wohl noch eine ganze Weile genießen. Michael Grill

Info: www.3drealms.com/duke4

AUF DVD VIDEO



Duke Nukem Forever	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	3D Realms/Take 2
FERTIG ZU	Wer weiß das schon?
ERSCHEINT	Winter 2666
VERGLEICHBAR	Serious Sam 2, Doom 3



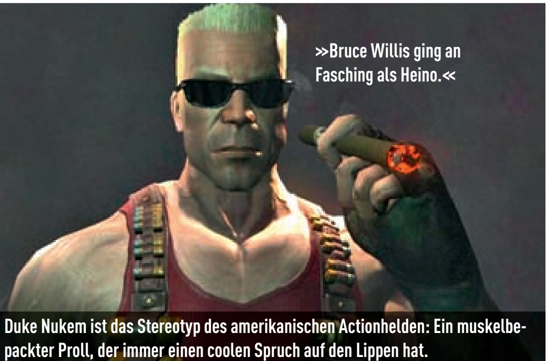
MICHAEL GRILL

Nur zum Vergleich: Das World Trade Center stand in sieben Jahren, die Golden Gate Bridge war nach vier Jahren fertig und das Internet brauchte gerade mal ein Jahrzehnt, um sich von einer Informationsquelle in einen Riesenporno zu verwandeln. Die erste Ankündigung von *Duke Nukem Forever* war 1997. Das ist elf Jahre her. ELF JAHRE! Trotzdem, der Superproll mit ausgeprägtem Faible für Brüste und Schießeisen ist einfach eine coole Sau: Ich bin überzeugt, dass sich das lange Warten lohnt.



»Sam Fisher hat ein behindertes Kind.«

Groß, böse und schlecht aufgelegt: Im neuen Video gefiel uns dieser fliegende Krakenverschnitt besonders gut.



»Bruce Willis ging an Fasching als Heino.«

Duke Nukem ist das Stereotyp des amerikanischen Actionhelden: Ein muskelbepackter Proll, der immer einen coolen Spruch auf den Lippen hat.



Diese Amazone spielt in *Drakensang* eine tragende Rolle. Sie treffen die Holde recht früh im Spiel. Sie schließt sich Ihnen an.

»Eine vergrößerte Schilddrüse deutet auf Krankheiten hin.«

AUF DVD
VIDEO

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Zur Brust genommen

***Drakensang* ist bereits der vierte Teil der Reihe. Doch keine Sorge, um das Rollenspiel zu genießen, müssen Sie die Vorgänger nicht kennen.**

Wir von PC ACTION kennen die ersten drei Teile schließlich auch nicht. Na ja, bis auf Redaktionsgreis Harald Fränkel, der an Seniorennachmittagen seinen Haus-Dinosaurier an der Leine Gassi führt, hat sich mit den Vorgängern *Die Schicksalsklinge*, *Sternenschweif* und *Schatten über Riva* niemand von der PC ACTION-Meute befasst. Kein Wunder, kamen die Spiele doch 1992, 1994 und 1996 heraus. In diesem Zeitraum feierten die meisten jetzigen Redakteure ihren 13. Geburtstag, den ersten Geschlechtsverkehr und ihre Entlassung aus der Drogen-Entzugsanstalt. Und viele unserer Leser durften damals vermutlich noch ungeniert in Horizontal-Lage pinkeln. Wie dem auch sei – mit zwölfjährigem Abstand erscheint nun Teil 4. Wie schon die Vorgänger basiert *Drakensang* auf dem Regelwerk des bekannten Pen&Paper-Spiels *Das Schwarze Auge* (mehr dazu im Extrakasten auf der Seite 52), hat mit der Trilogie der 90er aber sonst nichts zu tun. Wir waren exklusiv bei den Entwicklern in Berlin-Treptow (ehemalige Ost-Zone), um uns eine zu 80



Drei Soldaten bewachen ein Zelt. Wer hier rein will, sollte sich also benehmen.



Kampf mitten in einer Siedlung – einer der Angreifer (die Typen auf der rechten Seite) ist bereits gefallen.

Prozent fertige Spielversion anzusehen.

MORD UND TOTSCHLAG

Das Abenteuer auf dem fiktiven Kontinent Aventurien beginnt recht harmlos. Ihr Alter Ego reist zur Hauptstadt Ferdok, um seinen alten Freund Ardo von Eberstamm zu besuchen. Doch statt sich – wie es sich gehört – auf die guten alten Zeiten ein paar Kisten Bier hinter die Binde zu kippen, muss Ihr Reisender mit sich selbst anstoßen. Von Ardo fehlt nämlich jede Spur. Gespräche mit Wachen und zivilen Stadtbewohnern sorgen für eine beunruhigende Klarheit: In der Siedlung passierten mehrere Morde. Ihr virtueller Gastgeber hat damit scheinbar etwas zu tun. Ist er der Täter? Oder eines der Opfer? Oder gar beides – nein, einen Selbstmord können wir ausschließen. Aber was tun Sie jetzt? Das können wir Ihnen auch nicht sagen, denn weitere Einzelheiten zur Handlung von *Drakensang* gaben uns die Entwickler nicht preis. „Ihr könnt sicher sein, dass es kein gewöhnliches Verbrechen ist", beteuert Bernd Beyreuther, der Chef-Entwickler bei Radon Labs. „Was sich nach einer lokalen Angelegenheit anhört, entpuppt sich nach und nach als eine Bedrohung für die ganze Welt." Mehr ist dem Mann mit dem charmanten ostdeutschen Akzent nur mit den von uns vorsorglich mitgebrachten Südfrüchten zu entlocken. „Ardo ist tot", gibt Bernd zu, „und ihr geht der Sache auf den Grund". Ja, Bananen wirken in Berlin-Treptow immer noch.

FÜR GROSS UND KLEIN

Nach der kurzen Einführung durften wir *Drakensang* in Bewegung bestaunen. Doch zuerst zur obligatorischen Charakter-Erstellung. Es gibt Zwergen, Elfen und Menschen. Die zuletzt Genannten teilen sich in die Varianten Amazonen, Wikinger und ein nicht näher benanntes, aber arabisch anmutendes Volk (nein, im Spiel wird es keine Terroristen-Klasse geben). Auf die Optik Ihres Helden dürfen Sie jedoch nicht wie etwa in *Oblivion* Einfluss nehmen, sondern begnügen sich mit elf vorgegebenen Charaktermodellen, die sich stark an die Zeichnungen des Original-Gesellschaftsspiels anlehnen. Als Klassen stehen unter anderem Krieger, Waldläufer, Jäger, Dieb, Kampfmagier oder Pirat zur Wahl. Die Charakterattribute Körperkraft, Gewandtheit, Charisma, Konstitution, Intuition, Klugheit, Mut und Fingerfertigkeit dürften eingefleischten Spielern der Originalvorlage bekannt vorkommen. Wer *Das Schwarze Auge* jedoch nicht kennt oder die Statistiktabellen klassischer Rollenspiele generell für langweiliger als *Microsoft Excel* hält, kommt bei *Draken-*

Ein Drache spuckt Feuer. Zum Glück kann der Held mit seinem Schild die Flammen aufhalten.

Was zur Hölle sind diese „Rollenspiele"?

Für alle, die nicht wissen, was ein Rollenspiel ist, haben wir hier die ultimative Erklärung aus dem PC ACTION-Lexikon parat:

1. Tätigkeit zum eigenen Vergnügen, die meistens mithilfe von Objekten ausgeübt wird, deren Beschaffenheit ein Rollen auf ebenen Flächen ermöglicht. Beispiele für Objekte, die rollen können: Rollmöpse, der Rubel, Rolls-Royce oder Wolfgang Fischer (vgl. Kugel im Bild).

2. Die Online-Variante eines Rollenspiels ist eine gefährliche Krankheit. Typisches Symptom infizierter Opfer: Wortschatzreduzierung auf unverständliche Laute wie „LOL", „WTF" oder „Ich brauche kein Leben, ich habe *World of Warcraft*" (vgl. Wolfgang Fischer).

3. Jongliervorgang mit Klopapierrollen ist eine andere Art des Rollenspiels. Verstehen Sie? Hahaha!



Wolfgang Fischer, die PC ACTION-Redaktionskugel.

»Ballett ist nur was für echte Kerle.«

Der Krieger (Bildmitte) vollführt einen besonderen Sprungangriff, der ziemlich heroisch aussieht.

Zeichnung eines Kampfmagiers – eine der spielbaren Charakterklassen.

sang dennoch gut zurecht. Die Macher setzen zwar die komplexen Regeln des Pen&Paper-Spiels im virtuellen Aventurien um, dank zweier Einstellungen (Einsteiger und Experte) befassen sich mit den Wertetabellen aber nur diejenigen Spieler, die tatsächlich auf so etwas stehen.

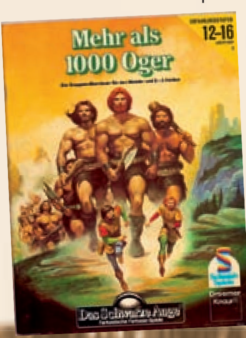
DIE MISCHUNG MACHT'S

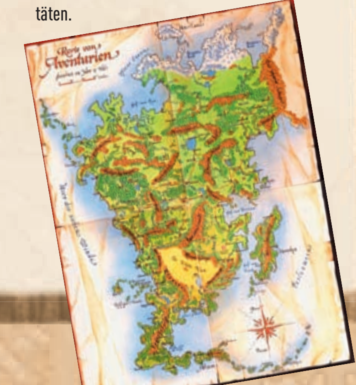
„Beim Aufbau von Aventurien haben wir uns den typisch deutschen Baustil zur Vorlage genommen", verkündet Bernd Beyreuther, während er eine vierköpfige Truppe durch die hübsche Landschaft von *Drakensang* steuert. Und tatsächlich stoßen die Helden mitten in einer grünen und sonnigen Gegend auf ein nettes, kleines Häuschen mit den hierzulande typischen Holzquerbalken in den weißen Wänden. „Damit gestalten wir die Atmosphäre für den hiesigen Spieler intensiver", so Bernd. Recht hat der Mann, auch wenn die Entwickler der digitalen Welt noch eine Menge Leben eingehauchen müssen. Weder haben wir irgendwelche Tiere oder Vögel gesehen, noch verfügten die Nichtspielercharaktere in der uns gezeigten Version über eigene Tagesabläufe. Diese schaffen es vermutlich auch nicht in die finale Version, denn ein Tag-und-Nacht-Wechsel ist nicht geplant. „Aus dramaturgischen Gründen", erläutert Bernd. Da wir hinter dieser Aussage so viel wie „Wir machen uns im Dunklen vor Angst in die Hosen" vermuten, haken wir nach. „Wir wollen ja keine Welt-Simulation entwickeln, sondern eine Geschichte erzählen", lautet die

Von Orks und Brüsten ...

Die Spielvorlage zu *Drakensang* existiert schon seit 1984. Wir haben einen Blick auf das traditionelle Pen&Paper-Rollenspiel geworfen.

Pen&Paper-Rollenspieler sind genügsame Menschen. Um Spaß zu haben, benötigen sie lediglich einen Stift (Pen), Papier (Paper), ihre Vorstellungskraft und vielleicht noch einige Würfel. Vor über 20 Jahren erblickte ein Abkömmling dieses Spielgenres das Licht der Fantasy-Welt – *Das Schwarze Auge* war geboren. Mit ein paar Freunden schuf der Autor Ulrich Kiesow dafür ein komplettes Regelwerk und die Spielwelt Aventurien gleich dazu. Jede Partie braucht einen Spielleiter. Das ist im Idealfall derjenige mit der kleinsten Pornosammlung, also mit der meisten Freizeit. Fundierte Regelkenntnisse und etwas Fantasie sind natürlich wünschenswert, da er, vergleichbar mit einem Regisseur, alle Fäden in der Hand hält. Mit solch guten Grundlagen ausgestattet, ersinnt er eine Geschichte, die ungefähr so aussehen könnte: „Nebel wabert über dem feuchten Waldboden. Es dämmert bald. Schweiß rinnt unter euren Orkkostümen in kleinen Rinnsalen den Rücken hinab. Ein Geräusch lässt euch innehalten. Ein waschechter Ork, hünenhaft und kräftig wie ein Baum, baut sich vor euch auf. Ihr wurdet entdeckt! Was tut ihr?" Ein heldenhafter Spieler schaltet sich ein. „Ist doch klar! Furzen!" Ein Würfel entscheidet nun, ob der aufmerksame Ork umgehend tot umfällt oder die Spielergruppe wegen biologischer Kriegsführung im orkschen Kerker landet. Das System wie auch der fiktive Kontinent entwickelten sich über die Jahrzehnte weiter und legten dabei erheblich an Komplexität zu. Ein Erfolgsgarant der Regelwerke: erotische Abbildungen bestimmter weiblicher Charaktere. Doch auch der Detailreichtum Aventuriens hat es den Spielern angetan, die sich über die Zeitung „Der Aventurische Bote" auf dem Laufenden halten: Die Welt bietet malerische Fachwerkbauten, gewaltige Wüstenpaläste bis zu Kuriositäten wie einen Zauberspruch, der Lebenskraft durch Geschlechtsverkehr entzieht (kein Witz!). In Deutschland eifern derzeit vor allem *Das Schwarze Auge* und *Dungeons & Dragons* um die Gunst der Rollenspieler. PC-Fanatiker kennen zuletzt Genanntes vermutlich aus Klassikern wie *Baldur's Gate* und *Neverwinter Nights*. Im Gegensatz zum kampflastigen *Dungeons & Dragons*-System sind die Abenteuer bei *Das Schwarze Auge* ruhigerer Natur. Die typisch aventurische Spielfigur hat, verglichen mit einem gestandenen *Dungeons & Dragons*-Recken, deutlich schlechtere Nehmerqualitäten.







Der Held (rechts) rückt mit seinem Schwert dem Skelett an die Pelle.


Der Magier (rechts) wehrt sich mit seinem Zauberstab gegen die anrückenden Zombies.

»Braucht im Sommer kein Mensch: Labello.«

Nein, der Zwerg ist nicht nur wenige Zentimeter klein, vielmehr ist die Libelle riesig.

Antwort. So passen sich zum Beispiel die Lichtverhältnisse in den jeweiligen Levels der Handlung an. Da wir gerade bei den Levels sind: Die Sichtweite geht bis zum Horizont. Allerdings dürfen Sie nicht wie zum Beispiel in *Gothic 3* oder *Oblivion* meilenweit durch die Gegend spazieren, sondern wechseln auf einer dreidimensionalen Landkarte von einem Gebiet zum nächsten (wie etwa in *Medieval 2: Total War*). Über 50 Orte soll es geben, die durchschnittliche Fläche einer Region beträgt dabei Pi mal Daumen einen virtuellen Quadratkilometer. Wenn Ihr Abenteurer eine Reise auf der Landkarte unternimmt, stößt er immer wieder zufällig auf neue Aufträge oder verwickelt sich in Kämpfe – ähnlich wie in *Heroes of Might and Magic 5*. Zugegeben, das waren jetzt ganz schön viele Vergleiche mit anderen Spielen. Um Sie ganz zu verwirren: *Das Schwarze Auge 4* kommt *Baldur's Gate* am nächsten. Wie schon erwähnt, basiert es auf einem Pen&Paper-Regelwerk und verfügt zudem über ein jederzeit pausierbares Kampfsystem (dazu später mehr). Und Ihre Party-Mitglieder kriegen sich schon mal in die Haare.

GRUPPENSPIELCHEN

Stichwort Party: Ihre Abenteuer bestreiten Sie in einer Gruppe


Dieses Bild zeigt einen Goblin aus dem Pen&Paper-Original.

INTERVIEW „NATÜRLICH RUMST UND KRACHT ES ORDENTLICH!"



Bernd Beyreuther (links), Mitgründer und Geschäftführer von Radon Labs, fungiert als Chef-Entwickler von *Drakensang*.

Zu Besuch bei den Radeon Labs: Bernd Beyreuther befriedigt unsere Neugier über *Drakensang*.

PC ACTION Worum geht es überhaupt in *Drakensang*? Und wer ist der Kerl mit dem schwarzen Auge?

Bernd Beyreuther: *Drakensang* ist ein gruppenorientiertes Rollenspiel, das in der Welt Aventurien aus *Das Schwarze Auge* angesiedelt ist. Zu Beginn des Abenteuers verliert der Spieler einen alten Freund. Das ist aber nur der Auftakt einer weitaus epischeren Geschichte, in der natürlich die Welt gerettet werden muss!

PC ACTION Für *Das Schwarze Auge*-Spieler ist Aventurien längst zu einer zweiten Heimat geworden. Was ist das Besondere an diesem Schauplatz?

Bernd Beyreuther: Aventurien ist eine lebendige Rollenspielwelt, die seit 1984 existiert und bis heute von über drei Millionen Pen&Paper-Rollenspielern weiterentwickelt wurde und wird. Vor allem in Deutschland hat Aventurien ganze Spieler-Generationen geprägt. Und Aventurien ist lebendiger denn je. Sie können sogar die Zeitung „Der Aventurische Bote" abonnieren und lesen, was gerade im Fantasy-Reich passiert.

PC ACTION *Drakensang* soll auch gewöhnliche Rollenspieler ansprechen. Wie stellt ihr sicher, das nicht nur Fans von Aventurien von dem Spiel überzeugt sind?

Bernd Beyreuther: Natürlich ist *Drakensang* ein modernes Rollenspiel. Die Darstellung der Kämpfe und die Präsentation der Zaubersprüche sind zeitgemäß. Wir haben eine mächtige Engine, die hinsichtlich der Grafik ordentlich Gas gibt. Natürlich rumst und kracht es ordentlich. Die Feinheiten der Pen&Paper-Vorlage sind optional und entfalten sich dem Spieler nur, falls er sich diesen widmen möchte. Jedem anderen serviert *Drakensang* „nur" ein modernes, actiongeladenes und spannendes Rollenspiel.

PC ACTION Was unterscheidet *Drakensang* von anderen Rollenspielen? Womit ist es vergleichbar?

Bernd Beyreuther: Wenn ich unser Spiel mit wenigen Worten einem Vergleich unterziehen müsste, würde ich dafür *Baldur's Gate* heranziehen und es als dreidimensionales *Baldur's Gate* beschreiben. [...] Das Konzept von *Baldur's Gate* entwickeln wir natürlich erheblich weiter: Zum einen durch die lebendige Welt im Hintergrund, den besonderen Stil der *Das Schwarze Auge*-Welt und das mitteleuropäische Flair und Ambiente. Zum anderen entwickeln wir die Spielmechanik weiter: Das Spiel ist dreidimensional gestaltet, der Spieler kann in die Welt eintauchen, die unzähligen Schauplätze und den Horizont sehen. Das ist ein völlig anderes Spielgefühl!

PC ACTION Das Pen&Paper-Regelwerk ist ziemlich komplex, Leser von Konkurrenzmagazinen sind davon ausnahmslos überfordert. Wie habt ihr es geschafft, dieses komplizierte Spielprinzip und Kampfsystem auch für absolute Dödel verständlich umzusetzen?

Bernd Beyreuther: Bei der Umsetzung des Regelwerkes sind wir wie folgt vorgegangen: Zuerst haben wir die Regeln der Vorlage 1:1 auf den Rechner portiert. Anschließend haben wir das Ergebnis ausgiebig getestet und die Funktionalität überprüft. Überall dort, wo uns etwas zu schnell, zu langsam oder nicht nachvollziehbar erschien, haben wir nachgebessert. Ein gutes Beispiel ist die Dauer eines Zauberspruchs: Im Pen&Paper-Regelwerk gibt es Zauber, deren Vorbereitung mehrere Minuten verschlingt. So zum Beispiel die Beschwörung bestimmter Wesen. Für die PC-Umsetzung ist eine solche Zeitspanne natürlich viel zu groß. Wenn man aber die Zeiten verkürzt, muss man dieser Veränderung an einer anderen Stelle wieder entgegenwirken. Sonst wird der Zauberspruch zu mächtig. Ihr seht, ein so komplexes und umfangreiches Regelwerk erfordert in allen Bereichen Anpassungen, Auswahl und Feinschliff.



Der Magier (der Kerl mit dem Rücken zur Kamera) wirkt einen mächtigen Zauberspruch.



In einem unterirdischen Verlies wimmelt es nur so von Skeletten. Kein Problem für unseren Helden.



Unser vermummter Kämpfer schickt einen Untoten endgültig über den Jordan.

Spielbare Figur: Elfe, Klasse Zauberweberin.

mit bis zu sechs Mitgliedern. Das sind vier Helden, ein eventuell beschworenes Wesen und ein möglicher Gast – etwa ein Nichtspielercharakter, der Ihnen den Weg zu einem Standort weist. Die Helden selbst sind austauschbar. Es schließen sich Ihnen also mehr als nur drei Charaktere an. Die genaue Zahl hängt unter anderem von Ihrer Spielweise ab. Die gerade nicht benötigten Damen und Herren parken Sie in einer Art Helden-Wohngemeinschaft, während sich die anderen mit Ihnen in die Abenteuer stürzen. Aber keine Sorge: Sowohl die aktiven als auch die abgestellten Charaktere steigen in ihrer Erfahrungsstufe auf. Somit sind sämtliche Recken jederzeit auch für härtere Kämpfe zu gebrauchen. Ach ja: Geschlagen, getreten und gezaubert wird nicht in Echtzeit, nicht ganz zumindest. Der Spieler darf die Gefechte jederzeit pausieren und jedem Mitglied Angriffskommandos erteilen. Geht natürlich auch ohne Unterbrechungen, ist aber laut Bernd Beyreuther deutlich fordernder. Interessantes Detail: *Drakensang* ermittelt die Trefferzonen (etwa Brust, Bein, Kopf) und berechnet den angerichteten Schaden unter Berücksichtigung der dort angelegten Rüstung. Wir schätzen, dass hierbei vor allem die Füße weiblicher Charaktere betroffen sind – Stöckelschuhe haben nun mal keine hohen Panzerungswerte. Muaha!

ZAUBEREI!

„Für *Drakensang* wählten wir 40 Zauber aus der Vorlage", erklärt Bernd. Mehr würde das Kampfsystem unüberschaubar machen. „Zudem gibt es im Original bestimmte Sprüche, die einige Minuten zur Vorbereitung erfordern", so der Chef-Entwickler weiter (mehr dazu im Interview-Kasten). Klar, in einer geselligen Spielrunde mit Freunden und Bier verfliegt die Zeit wie im Nu. Allein vor dem Rechner würde sich der Spieler bei der Wartezeit auf den nächsten Feuerball vermutlich mit ein paar Pornofilmen die Zeit vertreiben und sich so aus dem Geschehen reißen. Wie dem auch sei – wir wollen ein bisschen Action sehen. Deshalb führt uns Bernd einen besonders fiesen Zauber vor: die sogenannte Luftentzugskuppel. Dabei lässt ein Party-Mitglied eine magische Halbkugel über einer Gruppe von Goblins entstehen, die den virtuellen Sauerstoff absaugt. Nach wenigen Sekunden beißen die Monster ins Gras. „Aber Vorsicht!", warnt uns Bernd. „Sämtliche Zauber und Spezialangriffe verletzen bei unvorsichtiger Anwendung auch eure eigenen Leute. Und jetzt zeigen wir euch mal ein paar Spezialschläge mit der Axt." Er klickt mit der Maus. Der Krieger der Gruppe rennt zu einem Widersacher, holt kräftig aus, lässt einen einschüchternden Schrei los und ... friert plötzlich mit seitlich ausgestreckten Armen ein! „Hmm ... die Animation ist wohl noch nicht final", schätzt der Chef-Entwickler, „deshalb nimmt die Spielfigur die Standard-Position ein." Warum diese Standard-Position jedoch bei so gut wie jedem Spiel so lustig wie Jesus ohne Kreuz aussieht, bleibt für uns ein Mysterium.

ENDE GUT, ALLES GUT

Zum Schluss das Ende – das von *Drakensang* natürlich: Es gibt nur ein Finale, dafür aber verschiedene Wege zum Ziel. Des Weiteren werden wohl nicht alle Dialoge vertont, was unter anderem an der großen Menge von Texten liegt. Dennoch kommt im zweiten Quartal ein sehr vielversprechendes Rollenspiel auf uns zu. Und das mit dem Viel-Texte-Lesen kann uns Jungspunde in der Pisa-Studie nur nach vorn bringen. Sagt zumindest unser Redaktionsfossil Fränkel. Aber er ist ja schon mit seinen 37 Jahren senil.

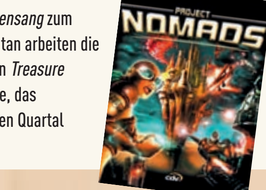
Alexander Frank

Info: www.drakensang.de

Es war einmal ...

Radon Labs: Spiele für seltsame Zielgruppen, aber eine respektable Engine.

Radon Labs ist ein deutsches Entwicklerstudio, gegründet im Jahr 1995. Mit Titeln wie *Meine Tierarztpraxis*, *Verliebt in Berlin* und *Pferdebande: Falsches Spiel bei der Pferdeshow* bekleckerte sich die Softwareschmiede aus Berlin nicht gerade mit Ruhm. Allerdings stechen das Actionspiel *Project Nomads* sowie die Lernspiele der *Genius*-Reihe positiv aus dem Portfolio heraus. 2005 erhielten Radon Labs den Kindersoftware-Preis Tommi für *Genius: Unternehmen Physik*. Aushängeschild des Herstellers ist die Open-Source-Engine *The Nebula Device*, die auch in *Das Schwarze Auge 4: Drakensang* zum Einsatz kommt. Momentan arbeiten die Entwickler außerdem an *Treasure Island*, einem Adventure, das voraussichtlich im ersten Quartal 2008 erscheint.



DSA 4: Drakensang

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Radon Labs/Dtp
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	2. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Baldur's Gate, Neverw. Nights



ALEXANDER FRANK

Die Detailliebe der Entwickler ist erstaunlich! Jedes Element im Spiel sprechen die Berliner mit den Autoren des Gesellschaftsspiels ab (von denen einige übrigens an der Geschichte mitwerkeln). Beispiel: Die Hauptstadt Ferdok entstand zunächst am Rechner. Erst dann kam die Brettspiel-Umsetzung im neuen Regelwerk heraus, woraufhin die Macher des PC-Spiels Ferdok wiederum an diese später erschienene Vorlage angleichen mussten. Das ist eben deutsche Genauigkeit! Hoffentlich nehmen es die Entwickler mit der Pünktlichkeit auch so ernst.

Mit unserer Zwergen-Heldin vermöbeln wir einen Goblin. Unsere Heilerin im Hintergrund langweilt sich derweil.

»Gibt's nicht nur in Ostdeutschland: rechte Winkel.«

SILVERFALL: WÄCHTER DER ELEMENTE

Silberpolitur

Sind die Elemente erst einmal durcheinandergebracht, ist nicht nur im Chemie-Unterricht die Kacke kräftig am Dampfen.

Als dem Wächter über die vier Grundelemente – Feuer, Wasser, Luft und Erde – ein durchgeknallter Magier auf den Pelz rückt, gerät das Gleichgewicht eben dieser Elemente aus den Fugen. Alles um den Wächter herum verwandelt sich zu Stein. Jahrtausendelang ist er wie in einem Kerker eingeschlossen. Doch jetzt fängt sein Steingrab langsam an zu bröckeln, er scheint sich zu regen – und vermutlich hat er verdammt miese Laune.

DAS IST NEULAND

Knapp zwölf Monate nach der Veröffentlichung von *Silverfall* steht Abenteuerfreunden das Zusatzpaket *Wächter der Elemente* bevor. Das Tolle daran: Die Erweiterung bleibt nicht ausschließlich Besitzern des Hauptspiels vorbehalten, sondern installiert sich auch widerstandslos auf *Silverfall*-freien Rechnern. Und gleich bei Spielstart fällt die erste Neuerung ins Auge: Es gibt zwei frische Spieler-Rassen. Fortan durchstreifen Sie den um 23 Karten erweiterten Fantasiekontinent Nelwë wahlweise auch als Zwerg oder Eidechsenmann. Die wohl auffälligste Veränderung zum Hauptspiel entdecken Sie vermutlich ebenfalls nach wenigen Minuten: die generalüberholte Bedienoberfläche. Nicht nur, dass alles übersichtlicher, praktischer und umfangreicher geworden ist, Sie dürfen sämtliche Bedienelemente sogar nach Belieben auf Ihrem Bildschirm positionieren.

HIER KOMMT DIE FLUT

Außer mit massenhaft Rüstungen, Waffen, Talenten und Gegnern protzt *Wächter der Elemente* mit einem eigens entworfenen Handwerkssystem. Ausrüstung im Eigenbau? Damit bald kein Problem mehr. Die überarbeitete Grafik und der verbesserte Mehrspieler-Modus gehen angesichts der Flut an neuem Material fast unter ... Jürgen Krauß

Info: www.silverfall-game.de

Silverfall: Wächter d. Elem.

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Monte Christo/Flashpoint
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	15. Februar 2008
VERGLEICHBAR	Titan Quest, Legend

JÜRGEN KRAUSS

30 Tacken soll die Erweiterung kosten. Ein stolzer Preis! Immerhin erhalten Sie dafür ein prall gefülltes Abenteuerpaket, an dem Sie sicher lange zu kauen haben. Das neue Gerümpel fügt sich einwandfrei in das *Silverfall*-Universum ein und lädt zu Streifzügen über den gut bevölkerten Kontinent Nelwë ein. In der Vorabversion, die uns zur Verfügung stand, hakte es stellenweise noch am Schwierigkeitsgrad, der Wegfindung und dem Tag-Nacht-Wechsel. Das kriegen die Entwickler hoffentlich noch in den Griff.

AUF DVD
VIDEO



»Zum Glück war das Tablett leer.«



Unsere Gruppe um die Zwergen-Heldin trifft in einem Bunker auf einen Zerstörer-Prototyp der Goblins. Die Maschine ist ein harter Gegner.



Der Elementarmagier spricht gerade einen Feuerregen-Zauber. Er ist ein Eidechsenmann und gehört zu den neuen Rassen wie die Zwerge.

Perry Rhodan sprintet durch einen schön ausgeleuchteten Gang seiner Basis.

»Der flotte Otto hat es eilig.«

PERRY RHODAN

Lauf, Bursche!

Kennen Sie Perry Rhodan? Die Kult-Figur bekommt ihren eigenen galaktischen Adventure-Auftritt spendiert!

Weltraumschlachten, fiese Außerirdische und die ständige Bedrohung des Universums – seit fast 50 Jahren schlägt sich Perry Rhodan mit den alltäglichen Problemen eines Science-Fiction-Superstars herum. Generationsübergreifend machen sich Opa, Papa und Sohnemann über Roman- und Comic-Hefte her, wälzen abgegriffene Seiten um oder stürzen sich in Hörbuch-Scharmützel. Außer einem gelungen Strategie-Titel aus dem Jahr 1999 ist die Thematik auf dem PC allerdings unangetastet geblieben – anscheinend Grund genug für Entwickler Braingame, auf die Erfolgswelle aufzuspringen und ein Point&Click-Adventure für dieses Jahr anzukündigen.

LIZENZGURKE? QUARK!

Braingame spielt allerdings mit einem zweischneidigen Schwert. Wer sich die *Perry Rhodan*-Lizenz besorgt, darf auf einen gigantischen Inhalt zurückgreifen, der schon seit 46 Jahren reift. Ein weltweiter Fan-Kreis sorgt zudem schon vorab für eine breite Zielgruppe. Damit liegt die große Herausforderung für den Entwickler auch schon auf der Hand: Jedes Detail muss sitzen, denn der eingefleischte Rhodan-Anhänger ist kritischer als der Kontrolleur beim TÜV! Um nebenher auch den gemeinen Homo sapiens sapiens an die Thematik heranzuführen, soll dieser sich schon zu Beginn des Spielverlaufs mit den wichtigsten Eckpfeilern des Rhodan-Universums vertraut machen. Wir sind gespannt! Was wir anhand unserer Vorschau-Version bereits sagen können, ist, dass die sehr hübschen, vorgerenderten Hintergründe einen netten Kontrast zu comichaften Genre-Titeln, beispielsweise *Sam & Max* oder *Jack Keane*, darstellen. In echtem 3D erstrahlen nur die rund 50 Nichtspielercharaktere, die Sie auf Ihrem Weltraumabenteuer treffen und anquatschen.

FEHLERQUELLE: FRAU!

Apropos Abenteuer: Wie so oft in der Geschichte beginnen die Probleme mit einer Frau. Das Spiel ist im Rhodan-Zyklus *Die Gänger des Netzes* (4934 n. Chr.) angesiedelt. Mondra Diamond - Freundin von Perry - wird bei einem Angriff entführt. Perrys Bekannte sind bei den Ermittlungen keine große Hilfe und Mr. Rhodan findet sich bald in einem feinen Netz aus Lügen und Intrigen wieder. Zu allem Überfluss haben die Illochim, eine extra für das Spiel erfundene außerirdische Rasse, ihre Klauen, Fühler oder Tentakel mit im Spiel. Falls Sie schon genauso verzweifelt sind wie die Kandidaten bei der Serie *Bauer sucht Frau*, machen Sie sich lieber (voraussichtlich) ab Februar auf die Jagd nach Ihrer virtuellen Freundin. Alexander Wenzel

Info: www.perry-rhodan-game.de

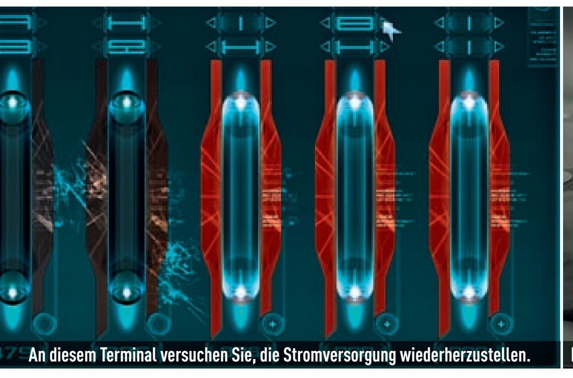
Perry Rhodan

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Braingame/Koch Media
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Februar 2008
VERGLEICHBAR	Geheimakte Tunguska



DENNIS BLUMENTHAL

Ich bin ehrlich – bisher hat mich Perry Rhodan in etwa so viel interessiert wie die Bush-Töchter, fettfreier Joghurt, die Meinung von Konkurrenzheft-Lesern oder Kollege Fischers Honig-Zimmer (bitte fragen Sie nicht). Doch die Zeiten ändern sich. Was ich bisher von Braingames *Perry Rhodan* sehen und lesen durfte, lässt auf ein interessantes Adventure mit gigantischem Hintergrund hoffen. Anhänger des Unsterblichen kaufen das Ding wahrscheinlich sowieso, aber auch Adventure-Freunde sollten den Titel im Auge behalten.



An diesem Terminal versuchen Sie, die Stromversorgung wiederherzustellen.



»Akuter Fall: Schuppenflechte.«

In vielen Gesprächen erfährt man eine Menge Hintergrundinformationen.

Auf einem Piratenschiff misst sich die niedliche Sunny mit einem hässlichen Piraten im Strip-Armdrücken.

»Am Sitz erkannt: Schneider.«

SO BLONDE

Ein guter Klick

Wie nennt man eine Blondine mit Gehirn? Schwanger. Falls Sie über derartige Witze nicht lachen, brauchen Sie gar nicht weiterlesen.

Sie stehen also allen Ernstes auf solche Klischees? Wunderbar, dann dürften Sie mit dem Point&Click-Adventure *So Blonde* bald jede Menge Spaß haben. Das verwöhnte Blondchen Sunny strandet auf einer vergessenen Insel und kämpft dort weniger ums Überleben als um ein funktionierendes Telefon, perfektes Make-up und ein Fünf-Sterne-Resort. Dumm nur, dass auf der Pirateninsel die Zeit scheinbar stehen blieb und niemand weiß, was ein Telefon überhaupt ist, warum jemand sich jeden Tag waschen sollte oder wie man einen ordentlichen Cappuccino macht. Aber Moment mal, Piraten in einem Adventure? Denken Sie da nicht automatisch an *Monkey Island*? Wir schon, darum freuen wir uns umso mehr, dass die Macher gleich ordentlich beim Vorzeigetitel von Lucas Arts geklaut haben: In einer Bar hängen Bilder von Guybrush Threepwoods Erzfeind LeChuck, im Hafen hockt eine Möwe, die Sie mit einem beherzten Tritt auf eine lose Planke in die Luft befördern, und in einem Tempel rufen Voodoo-Priester wohlige Erinnerungen wach. Aber auch *Super Mario*, die Fernsehserie *Lost*, das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* und zahlreiche weitere Werke zeitgenössischer Multimedia-Kultur finden im Laufe des laut Hersteller rund 20-stündigen Abenteuers Erwähnung.

ORDENTLICH GESCHMINKT

Tief unter der klischeebehafteten Schminke schlummert ein Klickabenteuer, das in der uns vorliegenden Vorabversion schon recht reif wirkt. Wie bei einer echten Blondine jedoch offenbaren sich auf den zweiten Blick Schönheitsmakel: Zwar schaltet die Gestrandete bei einem Doppelklick von damenhafter Laufsteggeschwindigkeit in einen rasanten Spurt, trotzdem verbringen Sie viel Zeit damit, über die komplette Insel zu hetzen und die Schauplätze nach unvorhersehbar auftauchenden Personen abzusuchen. Oder Sie sehen tatenlos zu, wie der Koch im Schneckentempo minutenlang durch seine Kneipe dackelt – ätzend. Die Rätselqualität hingegen ist – bis auf wenige Ausnahmen – angenehm logisch. Gelegentlich eingestreute Minispiele sorgen für Abwechslung, dank Auto-Gewinn-Funktion aber nur bedingt.

DAS LERNST DU SCHON NOCH!

Glauben Sie es oder nicht: Die blonde Protagonistin ist tatsächlich lernfähig! Im Laufe ihres Strandurlaubs entwickelt sich Dummchen Sunny zu einer echten Überlebenskünstlerin. Das ist zwar nicht realitätsnah, erleichtert Ihnen den Genuss von *So Blonde* aber erheblich. Jürgen Krauß

Info: www.soblonde-game.de

AUF DVD
VIDEO

So Blonde

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Anaconda/dtp
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	März 2008
VERGLEICHBAR	Monkey Island

JÜRGEN KRAUSS

Vor allem in den ersten Spielminuten der Vorschaufassung lag mir das Tussi-Getue und Klischee-Gedöns von *So Blonde* schwer im Magen. So weigert sich Sunny etwa, mit einem Jungen am Strand zu sprechen, solange sie nicht ihr Make-up aufgefrischt hat – muss das sein? Mit der Zeit aber entwickelt sich das blonde Dummchen zu einer Witzkanone, die in alle Richtungen kräftig austeilt. Für die zahlreichen Lacher nehme ich sogar lähmende Laufeinlagen und fies versteckte, handlungsrelevante Personen bereitwillig in Kauf.



Wenn Sie den Kutter Titan in Titanic umtaufen, kollidiert er mit einem Eisberg.



»Familie Diogenes wohnte in einem Reihenhaus.«

In einem Minispiel, das an *Guitar Hero* erinnert, erkunden Sie neue Rhythmen.

»Männer sind einfach verrückt nach Blasen.«

Eine terranische Stellung (rechts oben) verteidigt sich gegen einen Angriff der Protoss, bestehend aus Kolossen und Mutterschiffen.

STARCRAFT 2

Starke Basis

Am 19. Mai 2007 kündigte Blizzard *Starcraft 2* an. Mittlerweile sind wir im Jahr 2008 angelangt – mal schauen, was sich bisher getan hat.

Es gibt wohl kaum ein Strategiespiel, das von der Spielergemeinde mit so viel Spannung erwartet wird wie *Starcraft 2*. Der Nachfolger von *Starcraft* (1998), eines der erfolgreichsten Strategie-Spiele, hat zwar noch immer kein festes Erscheinungsdatum, hält sich aber trotzdem seit Monaten in unseren „Darauf wartest du"-Charts. Seit der Ankündigung veröffentlicht Entwickler Blizzard in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen Informationen und Bilder auf der *Starcraft 2*-Webseite (die Adresse finden Sie am Ende des Artikels). Zum Beginn des neuen Jahres fassen wir Ihnen nun die wichtigsten Neuigkeiten zum Spiel zusammen.

AM ANFANG ...

Beginnen wir mit den Terranern (Menschen). In unserer ersten Vorschau kurz nach der Ankündigung des Spiels berichteten wir von neuen Infanterie-Einheiten, genannt Heuschrecken. Schnee von gestern, jetzt heißen die Typen Rächer. Klingt cooler, ändert sonst aber nichts – wir wollten's nur erwähnt haben. Neu bei den Menschen ist auch die Wiking-Einheit. Der Wiking ist im Grunde eine Weiterentwicklung des Goliaths aus *Starcraft*. Weiterentwicklung deshalb, da er im Gegensatz zum Goliath über eine Transformationsmöglichkeit verfügt, mit der er sich bei Bedarf von einem Kampfläufer in einen fliegenden Jäger verwandelt. Zusätzliche Luftunterstützung erhalten die Terraner durch das Fluggerät AH/G-24-Banshee. Es ist ausgestattet mit hochexplosiven Mehrfachsprengköpfen und als taktische Unterstützung für die Infanterie gedacht. Problem: Schiffe der Banshee-Klasse können ausschließlich Bodenziele attackieren und sind Angreifern aus der Luft somit wehrlos ausgeliefert. Hilfreich ist dann die Tarnfunktion – ähnlich wie die der Raumjäger aus *Starcraft*. Dank dieser Funktion entziehen sich die Banshees für einen bestimmten Zeitraum einfach den Blicken der Feinde.

DER HAMMER!

All das ist jedoch nichts im Vergleich zu dem, was jetzt kommt: Wenn es eine ultimative Bodenkampfeinheit der Terraner in *Starcraft 2* gibt, dann ist es nach dem bisherigen Informationsstand ganz klar der Thor. Damit ist nicht der hammerschwingende Gott gemeint, sondern ein riesiger Kampfläufer, ausgestattet mit zwei gigantischen Partikelbeschleunigern namens „Thors Hammer" und einer – auf dem Rücken montierten – 250-Millimeter-Artilleriekanone! Dieses Monstrum definiert den Begriff Feuerkraft neu. Und jetzt das Beste: Der Thor entsteht nicht etwa in der Fabrik oder einem anderen Gebäude – jedes beliebige Weltraumbaufahrzeug (kurz: WBF) ist imstande, einen Thor zu konstruieren! Detaillierte Informationen über die Entstehung dieser Superwaffe sind jedoch noch nicht bekannt. Die Aufgabe des Thors ist auf der *Starcraft 2*-Webseite derzeit schlicht formuliert: „Ultimativer schwerer Angriffsmech" – und das trifft verdammt noch mal zu. Wir sind gespannt, welche Einheiten die Konkurrenz-Rassen Zerg und Protoss spendiert bekommen, um gegen dieses Monster eine Chance zu haben.

Ein Bund fürs Leben

Die größte Vereinigung, seit die Kollegen Gürnth und Brehme sich beim Duschen näher kamen: die Vertriebsfirmen Activision und Vivendi werden zu Activision Blizzard!

Tja, damit hat wirklich keiner gerechnet. Wie ein Paukenschlag dröhnte die Nachricht von der Mega-Fusion durch die Spielebranche. Was heißt das für die Spieler? Legt man nun beim neuen Branchenführer (Activision Blizzard verweist Electronic Arts bezüglich des ermittelten Jahresumsatzes auf den zweiten Platz) Spieletitel zusammen? Erwartet uns etwa bald ein *Starcraft: Total War*? Oder vielleicht ein *World of Tony Hawk*? Egal was passiert, hoffen wir, dass Activision Blizzard ebenso ein Garant für gute Spiele wird, wie Activision und Vivendi (zu dem Blizzard ja gehört) es unabhängig voneinander waren. Einen neuen Toptitel hat man auch schon angekündigt – und zwar *Call of Duty 5*! Electronic Arts zeigte sich unbeeindruckt und ließ verlauten, dass man keine Angst vor dem neuen Konkurrenten habe, und wünschte dem neuen Unternehmen viel Glück.





Die Terraner nehmen mit drei Thor-Einheiten (rot, rechts und unten) einige Unsterbliche der Protoss auf's Korn.

»Die Roten stehen auf Günthers Gras.«

Neu im Angebot

Hier zeigen wir Ihnen, welche neuen Einheiten für *Starcraft 2* bisher angekündigt sind:



AH/G-24-Banshee (Terraner)

Hetzer (Protoss)



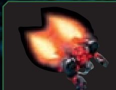
Koloss (Protoss)



Phasenprisma (Protoss)



Phönix (Protoss)



Rächer (Terraner)





Thor (Terraner)

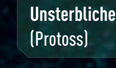


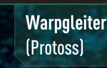
Unsterbliche (Protoss)





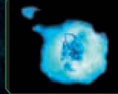
Warpgleiter (Protoss)







Wiking (Terraner)



Zwielicht-Archon (Protoss)



Mutterschiff (Protoss)

MEHR, MEHR, MEHR!

Wer jetzt denkt, das war's an berichtenswerten Neuerungen bezüglich der Terraner, der irrt. Sie kennen noch die schweren Kreuzer aus *Starcraft*? Sie wissen schon, diese fliegenden Festungen mit unglaublich dickem Panzer, ordentlich Feuerkraft und der Yamato-Kanone? In *Starcraft 2* kriegen die dicken Brummer ein weiteres Spielzeug: Plasmatorpedos. Diese sind im Prinzip das Gegenteil der Yamato-Kanone und ergänzen den schweren Kreuzer daher optimal. Zur Erinnerung: Die Yamato-Kanone gibt einen extrem starken Schuss auf ein Ziel ab und benötigt vor jedem Feuerstoß einen Moment zum Laden und für jeden Schuss eine bestimmte Menge Energie. Um die Torpedos zu beschreiben, zitieren wir kurz die offizielle Webseite: „Plasmatorpedos ermöglichen es einem Schweren Kreuzer, ein ausgewähltes Zielgebiet mit einem Feuersturm zu überziehen, mit dem sich feindliche Angriffswellen effektiv abwehren oder gegnerische Verteidigungsstellungen leicht zerstören lassen". Mit anderen Worten: Plasmatorpedos sind sind optimal gegen große Gegnermassen geeignet. So, das war es jetzt aber mit den Terranern. Obwohl, einen haben wir noch: den Sensorturm. Tja, nicht nur bei den Einheiten, auch bei den Gebäuden tut sich etwas! Der Sensorturm registriert sämtliche Feindbewegungen in einem bestimmten Umkreis und zeigt die genaue Position der Gegner. Vorsichtige Terraner-Spieler umzäunen ihre gesamte Basis, strategische Knackpunkte wie beispielsweise Brückenköpfe oder einfach die gesamte Karte mit diesem wertvollen Gebäude und behalten so stets den Überblick über feindliche Aktivitäten. Das ist wahrlich nicht von schlechten Eltern!

FLIEGENDER WECHSEL

Kkommen wir zu den Protoss. Über die edlen Außerirdischen gab Entwickler Blizzard bisher die meisten Informationen heraus. Von den Unsterblichen, den Hetzern und dem Phasenprisma berichteten wir bereits in Ausgabe 08/2007. Da der durchschnittliche PC ACTION-Leser jedoch ungefähr das Gedächtnis eines Redakteurs und damit einer Stubenfliege besitzt, erwähnen wir die drei Einheiten noch mal kurz. Sollten Sie sich an die Einheiten erinnern, dürfen Sie ruhigen Gewissens zum nächsten Abschnitt springen. Die Unsterblichen sind quasi die Dragoner aus *Starcraft*, nur mit einem zusätzlichen Schutzschild. Das Besondere daran: Der Schild aktiviert sich erst ab einer gewissen Angriffsstärke. Im Klartext heißt das: Schwache Angreifer wie Zerglinge schaden den Unsterblichen mehr als Einheiten mit hohem Schadenspotenzial, Belagerungspanzer beispielsweise. Die Hetzer sind Kundschafter, die sich ohne Verzögerung von einem Ort zum nächsten teleportieren, was ihnen enorme Vorteile bei der Jagd auf fliehende Feinde einbringt, also beim Hetzen. Das Phasenprisma ist ein fliegender Transporter, besitzt jedoch die sehr nützliche Eigenschaft, für kurze Zeit das gleiche Energiefeld wie ein Pylon zu erzeugen. Genauer gesagt, das Ding ist imstande, Protoss-Gebäude, etwa Photonenkanonen, temporär mit Energie zu versorgen. Alte *Starcraft*-Strategen ahnen, welche Möglichkeiten sich dadurch eröffnen ...

Komm mit ins Abenteuerland

Bei der Games Convention 2006 genossen wir einen ersten Blick auf *Starcraft 2* – und dabei förderten wir Fantastisches zu Tage: *Starcraft 2* ist kein reines Strategiespiel ...

Na, neugierig? Schon gut, wir spannen Sie nicht länger auf die Folter. Zwischen den Missionen, die wie gewohnt als Echtzeit-Strategiespiel ablaufen, bewegt man sich bei den Terranern mit einer Einheit über die Brücke eines Kommandoschiffs und redet mit verschiedenen Charakteren – wie in einem Point-&-Click-Abenteuer! Auf unsere Frage, ob dieses Prinzip bei allen drei Rassen angewendet wird, gab uns der Blizzard-Mitarbeiter, der den Titel präsentierte, keine eindeutige Antwort. Man wisse noch nicht genau, in welche Richtung das Spiel zwischen den Missionen bei Protoss und Zerg geht. Es sei beispielsweise möglich, dass es sich bei einer der beiden Rassen wie ein Ego-Shooter spielt, so der nette Mensch. Doch wie gesagt, all das steht noch in den Sternen.



Ein Mitarbeiter von Blizzard bei der Präsentation von *Starcraft 2*.

»Suchbild: Finden Sie den Selbstmordattentäter.«

Eine terranische Basis, unter anderem besetzt mit Rächern und Thor-Einheiten.

»Zum Schutz gegen gefräßige Kühe: elektrische Wäscheleine.«

»Kurz vor 15 Uhr: an der alten Sonnenuhr ist wieder mal die Hölle los.«

Die neue Fähigkeit der Schweren Kreuzer in Aktion: die Plasmatorpedos.

Zwei Kolosse und einige Hetzer der Protoss greifen einen Trupp Terraner auf einer Brücke an.

DER NÄCHSTE ABSCHNITT

Der Phönix ist die Zukunft der Luftstreitkräfte aufseiten der Protoss. Ausgestattet mit Zwillings-Ionenblastern ist er zwar besonders gegen andere Lufteinheiten geeignet, doch auch leichte Bodentruppen sind kein Problem für ihn. Ebenso ist der Phönix auf größere Truppenverbände vorbereitet – dank einer Fähigkeit namens Energiesturm. Mit diesem überzieht er ein breites Gebiet und fügt allen dort befindlichen Einheiten enormen Schaden zu. Der Haken: Nach der stürmischen Entladung ist der Phönix für eine Weile wehrlos. Blöd! Doch weiter zum Koloss, und nein, das ist nicht ein bestimmtes Körperteil des Autors *[Na das ist uns seit der Dusche nach dem Betriebssport völlig klar! /Anm. d. leit. Redakteurs]*, sondern eine gigantische Bodeneinheit der Protoss, der Protoss-Koloss also. Diese monströsen Kampfläufer sind Relikte vergangener Kriege. Als man das Ausmaß des Gemetzels erkannte, das die Kolosse anrichteten, wurde deren Herstellung verboten und alle bereits existierenden Exemplare deaktiviert und versiegelt. Da nun aber mit den Zerg ein extrem mächtiger Gegner auf dem Schlachtfeld steht, beschloss man, die Kampfmaschinen aus früheren Zeiten wiederzubeleben. Kolosse bewegen sich dank ihrer enormen Größe problemlos über Schluchten, Abhänge und ähnliche Unebenheiten. Bewaffnet sind sie mit zwei Thermogeschützen (Hitzestrahler), die nahezu jeden Gegner bereits nach kurzem Beschuss verbrennen. Filmfreunde stellen wahrscheinlich eine nicht von der Hand zu weisende Ähnlichkeit der Kolosse mit den Dreibeinern aus Spielbergs Film *Krieg der Welten* fest. Aber pst, wir haben nichts gesagt, tüdelü …

Das sind deine Stars

***Star Wars*, *Star Trek* und *Starcraft* – es gibt viele weitere interessante Dinge, die mit dem Begriff „Star" zu tun haben.**

Ringo Starr



Der Pilzkopf aus Liverpool ist der Urvater aller Stars. Als Beatles-Schlagzeuger beeindruckte er mit herausragenden Leistungen. Aus den Lobgesängen („Super, Starr!") wurde schließlich der etablierte Ausdruck „Superstar". Wieder was gelernt!

Starlight Express



Foto: Jens Hauer

Das tuckige Rollschuh-Musical sieht nicht nur komisch aus, sondern gehört zu den erfolgreichsten Musicals der Welt. Dabei fahren als Züge verkleidete Tänzer mit Namen wie Ruhrgold und Nintendo (kein Scheiß!) umher und singen. Faszinierend!

Starr misch nischt so an!



… ist eine bei einigen kriminellen Mitbürgern beliebte Anrede. Nachfolger dieses Ausspruchs sind: „Isch mach disch Messer, wenn du nischt aufhörst!" und „Das hast du nun davon, misch einfach anzugucken!" Hui!



»Die Sexszene in der Bildmitte mussten wir leider zensieren.«

Die Benutzeroberfläche bei *Starcraft 2* ist ganz im Stile des Vorgängers gehalten.

WARPGESCHWINDIGKEIT!

Da wir gerade bei Einheiten sind, die so richtig auf die Kacke hauen – wir hätten da noch was. Zum Beispiel den Warpgleiter. Dieser ist ein Fluggerät, das praktisch um eine unvorstellbare Energiequelle herum konstruiert wurde. Nähert sich ein Feind, öffnet der Warpgleiter seine Arme in Richtung des bemitleidenswerten Gegners und fokussiert die Energie in einem immer stärker werdenden Strahl auf den Widersacher. Selbst schwer gepanzerte Ziele wie große Gebäude oder Schwere Kreuzer halten diesem Beschuss nicht lange stand. Weiter zum Zwielicht-Archon: Sie kennen den Archon aus *Starcraft* noch? Der Zwielicht-Archon ist im Prinzip nichts anderes. Neuer Name, das ist alles. Zu guter Letzt stellen wir Ihnen das Mutterschiff vor. Das ist ein Großkampfraumschiff und birgt in seinem Inneren einen Khaydarinkristall. Spieler der *Starcraft*-Kampagne erinnern sich vielleicht an die sagenumwobenen Khaydarinkristalle, die große Mengen psionischer Energie beherbergen. Die Waffe des Mutterschiffs ist ein Disruptor-Impuls, der ähnlich wie bei den Außerirdischen in *Independence Day* aus einer Öffnung an der Unterseite des Schiffs strahlt.

TOLLE AUSSICHTEN

So, atmen Sie erst mal kurz durch – das war jetzt ein ganz schöner Einheiten-Marathon. Doch halt, cleveren Lesern fällt vielleicht etwas auf: Es handelte sich ausschließlich um Einheiten der Terraner und Protoss – was ist mit den Zerg? Tja, da müssen wir Sie vertrösten – über die Zerg gibt Blizzard bisher genauso viele Informationen heraus wie die US-Regierung über die Area 51. Man weiß zwar von ihrer Existenz – aber alles, was darüber hinausgeht, ist reine Spekulation. Wir rechnen jedoch fest damit, in den nächsten Monaten endlich auch die ersten neuen Einheiten zu sehen. Bis dahin bleibt Ihnen wie uns nur der regelmäßige Besuch der *Starcraft 2*-Webseite. Nach allem was wir bisher wissen, räumen die Entwickler jedenfalls so richtig auf im *Starcraft*-Universum. Dafür gibt es jede Menge cooler neuer Einheiten mit tollen Fähigkeiten, die die jeweilige Rasse sinnvoll und besonders stilgerecht ergänzen und erweitern. Bleibt nur zu hoffen, dass die Balance bei so vielen Neulingen nicht aus den Fugen gerät. Dennis Blumenthal

Info: **eu.starcraft2.com**

Ein Nahkämpfer der außerirdischen Protoss stürzt sich mit seinen Psi-Klingen in den Kampf.

Starcraft 2

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi
FERTIG ZU	Nicht bekannt
ERSCHEINT	Nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Warcraft 3, Starcraft, C&C 3

DENNIS BLUMENTHAL

Wenn es einen Gott gibt, dann spielt er gern *Starcraft*! Zumindest hoffe ich das, denn dann ist dem Allmächtigen bestimmt sehr daran gelegen, endlich *Starcraft 2* in seine alles beherrschenden Finger zu kriegen. Die neuen Einheiten, die bisher enthüllt sind, lassen mir das Wasser im Mund zusammenlaufen. Doch ausgerechnet mit meiner Lieblingsrasse, den Zerg, hält Blizzard sich bisher bedeckt. Ich empfehle allen *Starcraft*-Jüngern: Betet – für das Erfinden einer Zeitmaschine. Ich will endlich *Starcraft 2*!

Layout: Jesse Grose

Mit unseren Panzern überrollen wir die feindliche Verteidigungsstellung.

»Teures Geschenk für die Freundin: Gebirgskette.«

WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS

Weltmeister

Der Zweite Weltkrieg – was wären die Spiele-Entwickler ohne dieses Szenario? Im März erscheint ein weiterer Titel, der in dieser Zeit spielt.
In *War Leaders: Clash of Nations* übernehmen Sie die Kontrolle über eine der sieben Kriegsparteien im Zweiten Weltkrieg. Wir sahen uns den Strategie-Titel im Rahmen einer Präsentation der Vertriebsfirma The Games Company an. Nachdem wir den unterbezahlten Pressesprecher Benjamin Bezold mit 83 Cent bestochen hatten, durften wir sogar selbst ein paar Gefechte austragen!

DAS KENNST DU DOCH?

Das Spielprinzip von *War Leaders* kennen passionierte Strategen aus der *Total War*-Reihe. Auf einer Weltkarte verwalten Sie Runde für Runde Ihre Gebiete, produzieren Einheiten, bauen Städte aus, verschieben Truppen und planen Angriffe auf die Territorien Ihrer Widersacher. Kommt es zum militärischen Konflikt, steht es Ihnen offen, den Rückzug anzutreten, das Kampfergebnis vom PC berechnen zu lassen oder die Schlacht selbst zu schlagen. Falls Sie sich für das zuletzt Genannte entscheiden, wechselt das Spiel auf die Schlachtkarte, die den jeweiligen Kriegsschauplatz samt der Truppen in ansehnlicher 3D-Grafik präsentiert. Hier kommandieren Sie nun wie in einem Echtzeit-Strategietitel Ihre Truppen gegen die des Gegners und versuchen, den Sieg zu erringen. Sie sehen: Im Grunde ist *War Leaders: Clash of Nations* ein *Total War* im Zweiten Weltkrieg.

NUR EIN TEXT ÜBER ZENSUR

Was wäre ein Spiel mit Handlung im Zweiten Weltkrieg, ohne besondere Anpassungen für den deutschen Markt? Stimmt, wohl recht schnell verboten. Damit das nicht passiert, gibt es für deutsche Spieler einige Entschärfungen bei *War Leaders*: Adolf Hitler ist als einziger der politischen Anführer nicht vertreten. Stattdessen hält eine fiktive Gestalt namens Rudolf Tessler im Weltkriegs-Deutschland die Zügel in der Hand. Auch Nazi-Symbole wie das Hakenkreuz fallen hierzulande weg, was dem Spiel aber keinen Abbruch tut. Sonst lässt *War Leaders* in Bezug auf Authentizität jedoch kaum Wünsche offen. Zu Beginn der Kampagne legen Sie neben der gewählten Seite auch fest, wie wirklichkeitsnah Sie spielen wollen. Auf dem niedrigsten Realitätsgrad beginnen Sie am 1. September 1939 mit politisch neutralen Beziehungen zu allen Kontrahenten. Beim höchsten Grad jedoch sind die Verhältnisse anders definiert, da ist Italien beispielsweise Alliierter der Deutschen und daran lässt sich nichts rütteln. Wenn alles klappt, steht uns mit *War Leaders: Clash of Nations* Ende März ein gutes, vielleicht sogar ein sehr gutes Strategiespiel ins Haus!

Dennis Blumenthal

Info: www.the-games-company.com

War Leaders: Clash of Nations

GENRE	Rundenstrategie
HERSTELLER	Enigma Studios/TGC
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	März 2008
VERGLEICHBAR	Medieval 2: Total War



DENNIS BLUMENTHAL

Als bekennender *Total War*-Fanatiker habe ich kein Problem damit, dass Entwickler Enigma Studios für *War Leaders: Clash of Nations* das Spielprinzip lieber gut kopiert als schlecht neu erfunden hat. Nachdem ich unzählige Stunden im Alten Rom und im Mittelalter verbracht habe, bin ich gespannt darauf, wie motivierend das Spielprinzip vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs ist. Die Gefechte durfte ich bereits anspielen, nun warte ich optimistisch auf den Kampagnen-Modus. Mein Tipp an Strategen: Behaltet *War Leaders* im Auge!



»Synchronspringen: Trockenübung.«

Während einer Schlacht zerfetzen Artillerie-Schläge einen Truppenverband.



»Langweilig: Lego-Land.«

Im rundenbasierten Modus verschieben Sie Ihre Einheiten auf der Weltkarte.



Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES

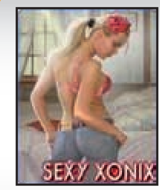
AKTION

2 Spiele für € 2,99*
+ erstes Spiel gratis
= 3 Spiele (0,99 €/Spiel)
Abrechnungszeitraum eine Woche

Sende: ACA + Code
an 85999*
Beispiel: ACA 058

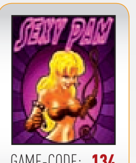
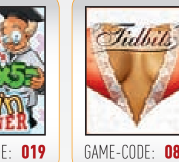
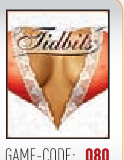
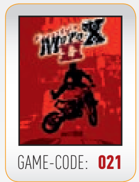
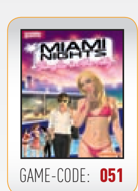
www.mobileunlimited.de

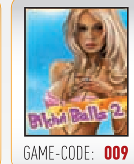
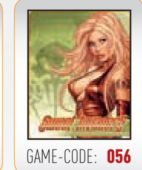
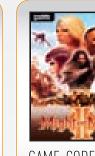
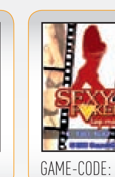

GAME-CODE: 115

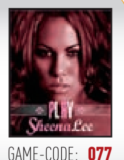
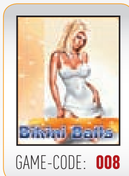
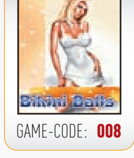
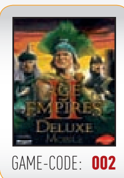
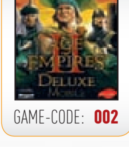
GAME-CODE: 068

GAME-CODE: 060

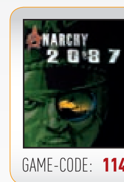
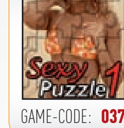
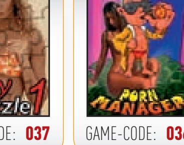
GAME-CODE: 058

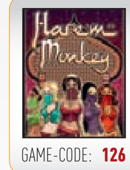
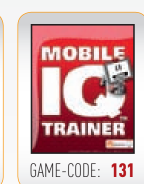
GAME-CODE: 124

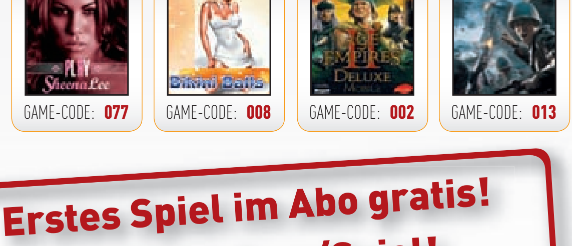

GAME-CODE: 134

GAME-CODE: 019

GAME-CODE: 080

GAME-CODE: 021

GAME-CODE: 051

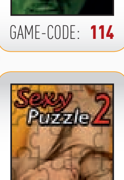
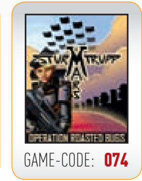
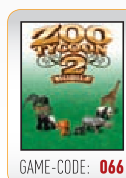
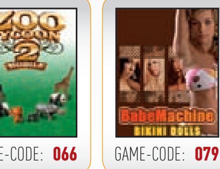
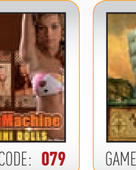
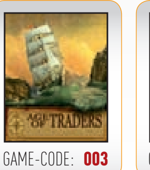
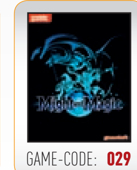
GAME-CODE: 024

GAME-CODE: 009

GAME-CODE: 056

GAME-CODE: 078

GAME-CODE: 032

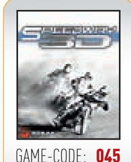
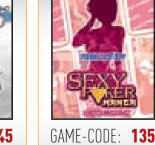
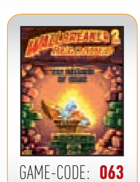
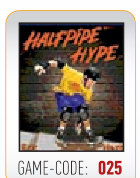
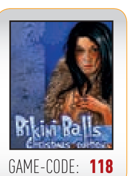
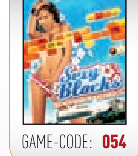
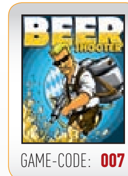

GAME-CODE: 077


GAME-CODE: 008


GAME-CODE: 002

GAME-CODE: 013

GAME-CODE: 114

GAME-CODE: 037

GAME-CODE: 036

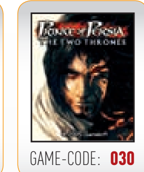
GAME-CODE: 022

GAME-CODE: 126

GAME-CODE: 131

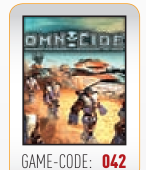
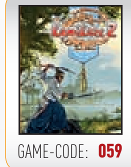
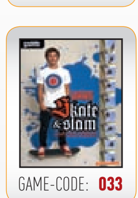


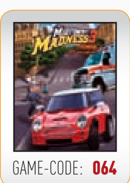
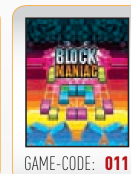

GAME-CODE: 082

GAME-CODE: 074


GAME-CODE: 066

GAME-CODE: 079

GAME-CODE: 003

GAME-CODE: 029

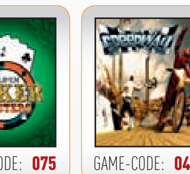
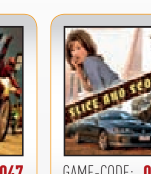
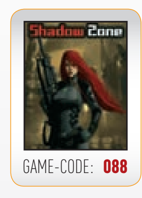

GAME-CODE: 045

GAME-CODE: 135

GAME-CODE: 063

GAME-CODE: 025

GAME-CODE: 118

GAME-CODE: 054

GAME-CODE: 007

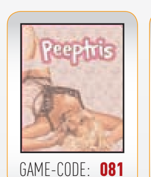
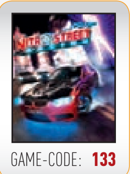
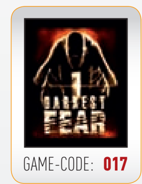
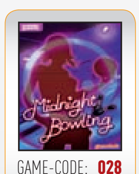
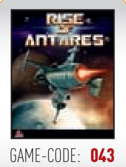
GAME-CODE: 039

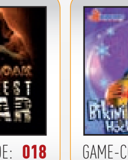
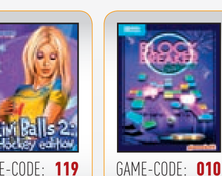
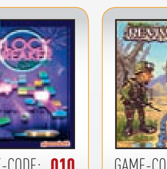
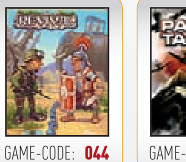
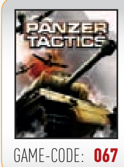
GAME-CODE: 055

GAME-CODE: 030

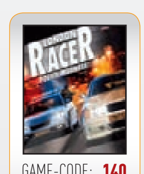

GAME-CODE: 042

GAME-CODE: 059

GAME-CODE: 033

GAME-CODE: 132

GAME-CODE: 064

GAME-CODE: 011

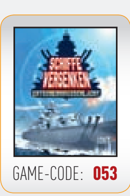
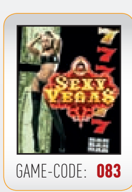
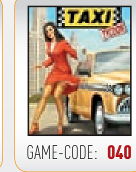

GAME-CODE: 075

GAME-CODE: 047
GAME-CODE: 038

GAME-CODE: 088

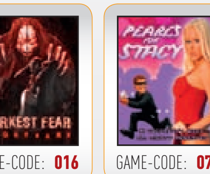
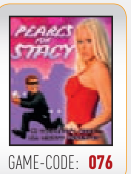
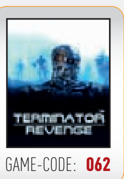
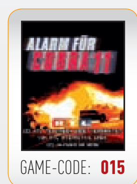

GAME-CODE: 081

GAME-CODE: 133

GAME-CODE: 017

GAME-CODE: 028

GAME-CODE: 043

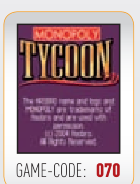
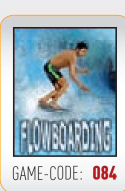
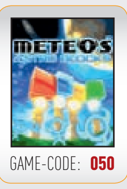
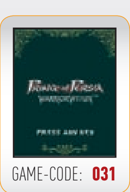
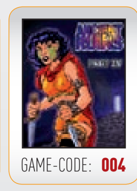

GAME-CODE: 018

GAME-CODE: 119

GAME-CODE: 010

GAME-CODE: 044

GAME-CODE: 067


GAME-CODE: 140

GAME-CODE: 052

GAME-CODE: 034

GAME-CODE: 053

GAME-CODE: 083

GAME-CODE: 040


GAME-CODE: 016

GAME-CODE: 076

GAME-CODE: 062

GAME-CODE: 015


GAME-CODE: 070

GAME-CODE: 084

GAME-CODE: 050

GAME-CODE: 031

GAME-CODE: 004

GAME-CODE: 085



So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!
Nur 0,99 €/Spiel!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Zusammen mit einer schlagkräftigen Gruppe mischen wir die höllischen Schergen auf.

»Gefunden: roter Faden.«

HELLGATE: LONDON

Update: Klassenkampf vorbei

Die neuen Patches zur Monstermetzelei sorgen für Feinabstimmung bei den Klassen und beseitigen einige Fehler.

ACTION-ROLLENSPIEL | Der Patch 0.6 kümmert sich um den Einzelspieler-Modus. Manche – früher fehlerhafte – Nebenaufträge lassen sich jetzt beenden und bestimmte Gegenstände gehen nicht mehr verloren. Das Problem einzigartiger Rüstungsteile, die dummerweise ab und zu keine besonderen Eigenschaften aufwiesen, ist auch Geschichte. Der Patch 0.7 hingegen gleicht die Klassen im Mehrspieler-Abenteuer aus. Eine bessere Verteilung der Erfahrungspunkte sorgt im höchsten Schwierigkeitsgrad für ein angenehmeres Spielerlebnis. Das sowie die zusätzlichen Inhalte sind für die Abonnenten ein Grund zum Jubeln. Charles Kolle

Info: eu.hellgatelondon.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION

PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%

=

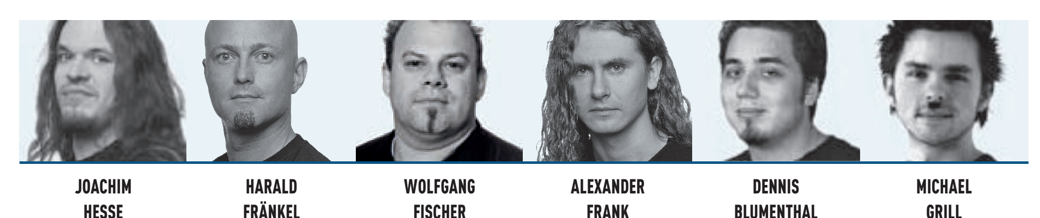
UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL	MICHAEL GRILL
FRONTLINES: FUEL OF WAR (siehe Seite 66)					
■■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■
Definitiv mein Spiel des Monats! So habe ich mir *Battlefield* immer gewünscht.	Nett, aber dieser Mehrspieler-Kram kann mich nie dauerhaft fesseln.	Richtig gutes Spiel. Dumm, dass ich mit Mehrspieler-Shootern nichts anfangen kann.	Spätestens jetzt wechsle ich von den Schlachtfeldern an die Frontlinien!	Gefällt mir sehr gut! Einer der Top-Titel für meine nächste Netzwerk-Party.	Die Grafik rockt, das Frontlinien-System ebenso. Das ist genau meins!
HARD TO BE A GOD (siehe Seite 77)					
■■	■■■	■	■■■	■■■	■
Diese Rollenspiele aus Russland sind nicht mein Fall. Dann lieber Russisch Roulette.	Wer wie ich weiß, wie hart es ist, ein Gott zu sein, dürfte das Spiel zu schätzen wissen.	Wissen Sie, was noch härter ist? Ganz offensichtlich: ein gutes Spiel zu machen.	Ist halt ein Spiel aus Russland. Also vermutlich unter Wodka-Einfluss gemacht.	Nicht übel, aber an die Genre-Könige *Diablo 2* und *Titan Quest* kommt es nicht ran.	Spätestens jetzt werde ich zum Atheisten.
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS (siehe Seite 88)					
■■■	■■	■■	■■■	■■	■■■
Ach nööööö, was geht denn hier ab? Sie haben *Juiced* getötet. Nur noch durchschnittlich.	Ach nöööööö, ich kauf mir im Frühling lieber 'nen Ford Mustang GT V8.	Darauf hat die Welt gewartet! Ein weiteres Street-Racing-Spiel. *gähn*	Na ja, immerhin gut, dass es Konkurrenz für *Need for Speed* gibt.	Teil 1 war cool, *Juiced 2* aber ist nicht so mein Ding. Da fahr ich lieber real Rennen.	Solides Spiel, fährt der großen Konkurrenz aber hinterher.
OVERLORD: RAISING HELL (siehe Seite 78)					
■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■
Ein nettes Spiel, nur wer den Vorgänger schon hat, dürfte sich veräppelt fühlen.	Du musst ein Schwein sein in dieser Welt. Und das ist echt lustig!	Es ist gut, böse zu sein. Klingt paradox, trifft im Arbeitsleben und bei *Overlord* aber zu.	Klasse! Hier darf ich wenigstens virtuell richtig fies zu meinen Vorgesetzten sein.	Spiele, bei denen ich dem Bösen in mir freien Lauf lassen kann, sind immer gut!	Zwischendurch immer wieder witzig. Aber eben nur zwischendurch.
PIRATES OF THE BURNING SEA (siehe Seite 80)					
■	■	■■■	■■■■	■■■■	■
Online-Rollenspiele sind aus der Hölle. Ich sehe lieber noch mal *Fluch der Karibik.*	Pi-Raten fand ich schon immer überflüssig.	Die Seeschlachten machen Laune. Vom Rest hätte ich mich mehr erwartet.	Nein, nein, bitte keine Online-Rollenspiele! Na gut, vielleicht doch.	Ein Online-Spiel, bei dem ich Pirat spielen darf? Toll! *Trinkt aus Piraten, joho!*	Ich hab nichts gegen Piraten. Zumindest nichts Wirksames.
STALIN SUBWAY 2: RED VEIL (siehe Seite 76)					
■■	■■	■■	■	■■	■
Ein Spiel genau wie DJ Bobo: Braucht eigentlich keiner. Langweilig!	Ich will ja nicht schleichwerben, aber bei dem Titel krieg ich Lust auf Sandwiches.	Ich spiel lieber Mikado mit meinem Opa und der hat Parkinson im Endstadium.	Das Spiel ist großer Mist, auch wenn ich da auf virtuelle Kommunisten ballern darf!	Genauso unnötig wie die Eier des Papstes.	Kommunismus funktioniert nicht, das sollten die Entwickler wissen.
UNIVERSE AT WAR: ANGRIFFSZIEL ERDE (siehe Seite 84)					
■■■	■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■
Ein wirklich gutes Strategiespiel. Moment: Es gibt gute Strategiespiele?	Nein, Herr Hesse, gibt es nicht!	Und noch ein Titel, der eigentlich gut ist, mich aber nicht die Bohne interessiert.	Hier schließe ich mich fast in allen Punkten dem Fettsack links von mir an.	Schön anzusehen, drei unterschiedliche Fraktionen – tolles Strategiespiel!	Ganz okay, ich bleibe aber lieber bei der *Command & Conquer*-Reihe.
VIVA PINATA (siehe Seite 83)					
■■■	■■■■	■■	■■■■	■■■■	■■■
Tolles Spiel für Frauen. Kein Wunder, dass es Kollege Frank so gut gefällt.	Oh Gott, mir gefällt in diesem armseligen Monat ein Frauenspiel mit am besten! =:-o	Bunter als die Sommerklamotten von Herrn Hesse. Ich will keinen Augenkrebs!	Seit diesem Spiel habe ich Tiere nicht nur auf meinem Teller gern!	Nettes Spielprinzip und ansprechende Optik – besser als ich gedacht hätte!	Irgendwie witzig, wenn man vieeeeeel Zeit und einen an der Waffel hat.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Auf den Weihnachtsmann ist kein Verlass mehr. Wir sind selbst nach New York geflogen, um unser Geschenk zu holen.

Manche Entwickler haben seltsame Wünsche. Bestes Beispiel: die Kaos Studios mit Sitz in der amerikanischen Ostküsten-Metropole New York. Zitat Herausgeber THQ: „Ihr bekommt das Testmuster zu *Frontlines: Fuel of War*, aber die Entwickler wollen es euch nur persönlich übergeben." Persönlich übergeben heißt in dem Fall: ein Flug nach New York und einen Tag lang Studi-Chef Frank DeLise sowie Chef-Produzent Joe Halper mit allen erdenklichen Fragen zum Thema löchern. Das nennen wir mal exklusiv! So haben wir als erstes Magazin weltweit *Frontlines* testen dürfen (bitte umblättern!).



Joe Halper (li.) und Frank DeLise überreichen Jo Hesse die Testmuster-DVD.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL

GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007

ACTION-ADVENTURE

Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006

ACTION-ROLLENSPIEL

Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007

ADVENTURE

Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007

AUFBAU-STRATEGIE

Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE

Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007

EGO-SHOOTER

Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007

FLUGSIMULATION

Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003

MEHRSPIELER-SHOOTER

Battlefield 2	Dice	8/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008

ONLINE-ROLLENSPIEL

Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007

RENNSPIEL

Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	1/2006

ROLLENSPIEL

Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE

Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006

SONSTIGE SIMULATIONEN

Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005

SPORTMANAGER

Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006

SPORTSPIEL

Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	12/2007

TAKTIK-SHOOTER

Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004



FRONTLINES: FUEL OF WAR

Kanonenfutter für die Zielgruppe

Warum bei uns *Battlefield, Enemy Territory* oder *UT 3* auf der Festplatte Staub ansetzen? Wir verraten es Ihnen!

„Letzte Nacht hat China Taiwan erobert", berichtet die Männerstimme trocken. Doch bevor Sie jetzt annehmen, Nachrichtensprecher Peter Kloeppel hätte einen über den Durst getrunken: Das ist alles Fiktion, stammt nicht aus dem Fernsehen, wurde frei erfunden für das Spiel *Frontlines: Fuel of War*. Sie steigen als frischgebackenes Mitglied eines Einsatzkommandos der Westlichen Koalition, die aus den Vereinigten Staaten und der Europäischen Union besteht, in den Streit um die letzten Ölreserven der Erde ein. Im Jahr 2024 führt Sie Ihr Weg nach Turkmenistan. Sie bewachen dort als Teil der Einheit Stray Dogs eine Erdöl-Förderanlage. Gleich während Ihres ersten Einsatzes schießen plötzlich Truppen der Rotstern-Allianz (China und Russland) Ihren Hubschrauber ab. Sie überleben glücklicherweise. Der erste Auftrag: Beschütze die Absturzstelle! Zu Beginn macht Sie das



»Weit aufgerissen: Klappe.«

Ihre Einheit, die Stray Dogs, landet an einem neuen Einsatzort.

»Ausgefallen: Scharfsinn.«

Treffer quittiert das Spiel mit Bewegungsunschärfen. Sehr atmosphärisch.

»Juwel des Ostens: Bitterfeld.«

In einem der späteren Levels rollen Sie mit Panzern durch eine zerstörte Stadt mit vielen Heckenschützen.

Spiel mit der Steuerung vertraut. Mehr oder weniger. Denn im Grunde wirft man Sie direkt ins kalte Wasser – oder besser: Man setzt Sie in die von blauen Bohnen durchsiebte Kriegsluft. Von den Grundlagen der Steuerung gleicht *Frontlines* jedem x-beliebigen Ego-Shooter: Waffe auswählen, zielen, ballern, das kennen Sie zur Genüge, sofern Sie vorher schon einmal Hand an ein Actionspiel gelegt haben. An die überaus interessanten Feinheiten führt Sie das Spiel erst nach und nach heran. Dabei sollten Sie aber aufpassen wie ein Schießhund. Sonst überlesen Sie womöglich die Mitteilung, dass Sie zum Beispiel im Panzer in der Schützenansicht auch zoomen dürfen. Manchmal unterschlägt das Spiel auch die Information, so dass ein Blick in die Anleitung ratsam ist. Denn kämen Sie von allein auf die Idee, im Luftabwehrfahrzeug per Tastendruck vom Schützen zum Fahrer zu wechseln, in gepanzerten Fahrzeugen einen kleinen Turbo zu zünden oder im Helikopter Leuchtkugeln abzuwerfen? Falls ja, sollten Sie in den nächsten Tagen Lotto oder in Zukunft weniger *Battlefield*- und *Enemy Territory: Quake Wars* spielen. Über das Optionsmenü lassen sich alle Funktionen frei belegen, getrennt nach Fuß-, Fahrzeug- oder Flugsteuerung. Sehr praktisch. Sie brauchen zwar nicht zwingend alle Tasten, doch gerade bei Mehrspieler-Gefechten verschaffen Sie sich durch solche Details unschätzbare Vorteile. Der Einzelspieler-Einsatz birgt sieben Kapitel mit 35 Abschnitten. Während der ersten drei Kapitel steigt der Schwierigkeitsgrad angenehm langsam. Ab dann sollten Sie wissen, wie der Hase läuft.

ICH GLAUBE, ES GEHT LOS!

Doch zurück zum Anfang: Nicht nur Feinde stürmen durch das staubige Raffinerie-Gelände, auch Ihre Kameraden aus dem Hubschrauber werfen sich in die Schlacht. Das stärkt die Atmosphäre, auf den Spielverlauf es wirkt sich jedoch kaum aus. Das ist in etwa vergleichbar mit unseren Konkurrenz-Magazinen: Schön, dass es sie gibt und sie mit PC ACTION im Zeitschriftenhandel liegen, nötig wäre das jedoch nicht. Im Einzelspieler-Modus konzentriert sich tatsächlich alles auf Sie allein. Befehle können Sie Ihren virtuellen Mitstreitern nicht erteilen. Im Mehrspieler-Modus sieht die Sache selbstverständlich anders aus. Über das sogenannte Squad-Menü bilden Sie sogar innerhalb eines Teams kleine Untereinheiten: Menü auf, Leute markieren und schon sehen Sie sich samt aktuellem Status gegenseitig auf Ihren Radarschirmen. Nun lassen sich auch Befehle geben, wie die Stellung zu halten oder sich neu zu gruppieren. Für Action-Taktiker eine nahezu traumhafte Spielweise. Acht Mehrspielerkarten sind etwas mager, aber dafür zumindest durchdacht. Die Stadtkarte „Strasse" und das karge „Ölfeld" kennen Sie vielleicht aus dem Beta-Test, der im Internet läuft. In der Verkaufsfassung gibt es zusätzlich die Hügel-Siedlung „Berggipfel", eine weitläufige Ebene mit Sonnenkollektoren namens „Solar Farm", die Nachtkarte „Invasion", „Dorf" (Hügel, Häuser und Flüsschen), die Burgruinen in „Kreisverkehr" und in „Qual" die Häuserschluchten des zerstörten Moskau.

LINIENTREU

Überhaupt ist der Mehrspieler-Modus trotz des stimmigen Solo-Abenteuers unseres Erachtens nach der Dreh- und Angelpunkt von *Frontlines*. Einige der zum Teil brillanten Spielideen entfalten tatsächlich erst online beziehungsweise im Netzwerk ihr Potenzial. So auch das namengebende Frontlinien-System. Dabei handelt es sich keineswegs um den Drogenkonsum kokainabhängiger Soldaten im Kriegseinsatz, sondern um eine simple, aber hervorragend ausgetüftelte Eroberungsmethode – quasi eine optimierte Variante des Conquest-Modus aus *Battlefield 2*. Das System lässt Ihnen gerade auf den Mehrspielerkarten alle Freiheiten, etwa von Anfang an im gesamten Level herumlaufen zu können, sorgt aber gleichzeitig mit sanftem Druck dafür, dass sich die Action trotz großer Karten meist nur an wenigen Punkten konzentriert. Und das geht so: Alle Karten sind mit kleinen Missionszielen



Mission erfüllt: Das Zielobjekt wurde erfolgreich in die Luft gejagt.



Die Bluteffekte im Spiel sind vergleichsweise harmlos.

bestückt, beispielsweise Daten aus Computern klauen, Kommunikationsanlagen in die Luft sprengen oder strategische Punkte sichern. Das klingt hochtrabend, läuft aber meist so ab, dass Sie sich einfach zum Zielort begeben und dort die Benutzen-Taste gedrückt halten, bis sich ein Balken gefüllt hat. Missionsziel erreicht! Jetzt kommen die Linien zum Einsatz. Eine solche Front beherbergt in der Regel zwei oder drei dieser Missionsziele. Erfüllt Ihr Team alle Aufgaben, verschiebt sich die Grenze weiter ins Feindgebiet und gibt neue Ziele frei. Im Mehrspieler-Modus entwickelt sich das schnell zu einem munteren Hin und Her, denn verlorene Missionsziele lassen sich zurückerobern! Im Einzelspieler-Modus fallen einmal eingenommene Punkte nicht mehr an den Feind zurück. Aber immerhin resultieren daraus alternativ wählbare Einsatzziele – wer *Medal of Honor: Airborne* gespielt hat, kennt das Prinzip. Doch jetzt noch ein paar Spieleindrücke.

SOMMER, SONNE, KUGELHAGEL

„Sie kommen!", schreit Ihr Kollege. Sie stehen auf dem Dach des Hauses an einem stationären Maschinengewehr, das Sie vom Feind erobert haben. Hinter dem Hügel auf der rechten Seite rennen die ersten Gegner vor Ihr Fadenkreuz. Mit gezielten Salven bringen Sie die Angreifer zu Fall. Einen nach dem anderen. „Ha, ein guter Platz", denken Sie sich noch, als die Rakete neben Ihnen ein Loch in die Hauswand reißt. Die Sicht verschwimmt vor Ihren Augen, rote Schlieren engen Ihr Sichtfeld ein, Ihre Ohren pfeifen. Durchhalten. Sie haben den Schützen im hinteren Teil des Jeeps erwischt. Der Fahrer stellt kein großes Problem mehr da. Ihre Sicht verbessert sich wieder, Sie fühlen die Lebensgeister zurückkeh-

So spielt sich Frontlines

So ein virtueller Krieg ist kein Kindergeburtstag, Sie müssen einiges draufhaben, um in *Frontlines* zu bestehen.

KOLLEGEN

Wer alleine ist, ist meistens einsam. Das wollen die Macher von *Frontlines* natürlich nicht und stellen Ihnen stets feuerkräftige Mitstreiter zur Seite.

FAHRZEUGE

Lieber schlecht gefahren als gut gelaufen. Sage und schreibe 60 Fahrzeuge und Waffen lassen das destruktive Spielerherz in ungeahnten Höhen schlagen.

LUFTUNTERSTÜTZUNG

Alles Gute kommt von oben. Allerdings nicht für Ihre Gegner. Ihnen stehen Präzisionsluftschläge, Artilleriefeuer und Bombenteppiche zur Verfügung.

FRONTEN

Bleib deiner Linie treu! Entlang der Front erledigen Sie zahlreiche Aufgaben, um tiefer ins Gebiet des Gegners und somit zur nächsten Front vorzurücken.

SPIELZEUGE

Technik, die begeistert. Innovative Spielzeuge, etwa Drohnen, fernlenkbare Geschütztürme und explodierende Miniautos, sind ebenso amüsant wie nützlich.

AUFGABEN ERLEDIGEN

Der Mensch ist zur Arbeit, der Vogel zum Fliegen geschaffen. In *Frontlines* steht Computer hacken und Radaranlagen sprengen auf Ihrer Tagesordnung.

BALLERN

Voll ins Schwarze getroffen. Natürlich bringen Sie auch in *Frontlines* viel Zeit damit zu, großzügig Blei, Tod und Verderben an Ihre Gegner zu verteilen.


»Haben für die Honigernte aufgerüstet: Cyber-Bienen.«

Auf der Mehrspieler-Karte Solar Farm steht ein Jet für Sie bereit.


»Seit Januar in Bayern Pflicht: draußen rauchen.«

Schön zu sehen: Die Raucheffekte der *Unreal*-Engine 3 sind erste Sahne.

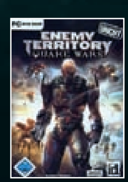
ren. Da bemerken Sie, dass von links ein kleiner Trupp das Haus erreicht hat. Verdammt, die Stellung ist nicht mehr sicher! „Als ob Sie das jemals war", denken Sie mit einem verschmitzten Grinsen, drehen sich um und huschen zur Leiter nach unten. Nur noch 60 Sekunden, dann trifft der Nachschub ein!

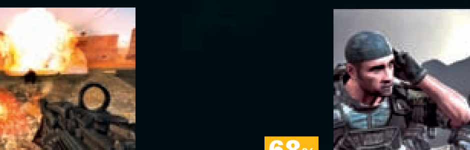
VOLLE DROHNUNG

Mit am schönsten in *Frontlines* sind die Spielzeuge, pardon Drohnen, für das Kind im Manne. Das gab es unserem subjektiven Eindruck nach so gut umgesetzt in bisher keinem anderen Shooter. Außerdem wecken die ferngesteuerten Hilfsmittel auch den latent in jedem von uns schlummernden Camper. Sie schnappen sich zum Beispiel einen kleinen Helikopter und starten ihn. Die Kamera wechselt nun zu Ihrem Fluggerät. In der Verfolger- oder Ego-Perspektive fliegen Sie diese kleine, aber gemeine Waffe im Idealfall unbemerkt hinter die gegnerischen Linien und schlagen zu. Mit Raketen lässt sich so der eine und andere Widersacher aus dem Weg räumen. Ihre Spielfigur hockt während dieser Zeit mit einer Fernbedienung bewaffnet an der Stelle, wo Sie sie zurückgelassen haben. Ein Balken zeigt, wie stark Ihr Funksignal ist, und begrenzt den Radius der Spielzeugwaffe. Genial ist, dass Sie jederzeit zu Ihrem Soldat zurückschalten, ihn auf diese Weise wieder näher an den Hubschrauber bringen und danach weiter ins Feindgebiet vordringen können. Eine Mordsgaudi! Neben dem Raketenhubschrauber existieren bei beiden Parteien Aufklärungsdrohnen, mit denen Sie gegnerische Stellungen ausspähen, ein fahrbares Maschinengewehr auf Ketten und ein Mini-Buggy, der besonders schwer

Vergleich



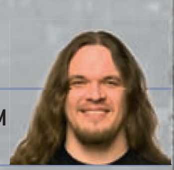


	Battlefield 2142	Enemy Territory: Quake Wars	Frontlines: Fuel of War
GESCHICHTE	Weil es zu viele coole Typen wie uns gibt, bricht in rund 140 Jahren eine neue Eiszeit über die Erde herein. EU und PAC kämpfen daraufhin um die verbleibenden Rohstoffe.	Die impotente Alien-Rasse Strogg fällt auf der Suche nach Ersatzkörperteilen auf der Erde ein. Flugs gründet die Erdenbevölkerung die Global Defense Force und wehrt sich.	Im Jahr 2024 neigen sich die Ölreserven der Erde langsam dem Ende zu, woraufhin China und Russland als Redstar Alliance in den Krieg gegen den Rest der Welt ziehen.
EINZELSPIELER	In kleinen Versionen der Mehrspielerkarten toben Sie sich in nur einem Spielmodus aus. Immerhin lernen Sie so den Umgang mit Waffen und Gerätschaften. Mager. 61 %	Der dünne Einzelspielerteil besteht lediglich aus mit computergesteuerten Gegnern bestückten Mehrspielerkarten. Ziemlich fade.  68 %	Hier kommen auch Einzelgänger auf ihre Kosten. In rund sieben Stunden bereitet Sie *Frontlines* perfekt auf Internetpartien vor – astreine Zwischensequenzen inklusive! 81 %
FAHRZEUGE	Passend zu den futuristischen Schauplätzen besteigen Sie Schwebepanzer, Mechs und riesige Titan-Mutterschiffe. Die Mischung ist ausgewogen und spielspaßfördernd.	Konventionelle Erdenvehikel und abgefahrene Strogg-Fahrzeuge, *Quake Wars* bietet eine bunte Mischung und einen gut durchdachten Fuhrpark.	Im umfangreichen Fuhrpark finden Sie alles, vom Jeep bis zum Panzer und vom Helikopter bis zum Kampfjet – alle Fahrzeuge erinnern an real existierende Vorbilder.
SPIELZEUGE	Selbstschussanlagen, Schutzschilde, EMP-Störsender, Verfolgungsminen – *Battlefield 2142* bietet Ihnen so einiges an technischem Kriegsspielzeug.	Hobbysoldaten versüßen im Spiel ihren Alltag mit Sperenzchen wie Computerarmbändern, Geschützen, Flugdrohnen und Artillerie-Unterstützung.	*Frontlines* präsentiert sich innovativ: ferngesteuerte Explosionsautos, mobile Geschütze, raketenbestückte Flugdrohnen und Luftschläge. Hier ist einiges geboten.
MEHRSPIELER	89 %	87 %	86 %

PC ACTION-Testlogbuch
Frontlines: Fuel of War

Wie ich einen Helikopterabsturz überlebte und Osama Bin Laden erschossen wurde.

JOACHIM HESSE



DONNERSTAG, 22.11.2007 | 23:30 Uhr
New York. Mein Taxifahrer knöpft mir für die Fahrt vom JFK-Flughafen zum Sheraton Hotel in Manhattan 160 Dollar ab. Das entspricht etwa dem dreifachen Standardpreis, wie ich an der Rezeption herausfinde. Ich mag New York trotzdem.

FREITAG, 23.11.2007 | 10:22 Uhr
Ich bekomme bei den Kaos Studios ein eigenes Arbeitszimmer neben dem Büro des Leitenden Produzenten Joe Halper. Es ist eng und vollgestopft, Menschen stehen herum. Das erinnert mich an eine Proktologen-Geschichte, die mir Kollege Fischer neulich erzählt hat. Bilder, verschwindet aus meinem Kopf! Ich wähle den mittleren Schwierigkeitsgrad „Veteran" und beginne Kapitel 1. Der 16:9-Monitor zeigt die Anfangssequenz.

FREITAG, 23.11.2007 | 12:38 Uhr
Ein sehr schöner Leveleinstieg. Mit dem Scharfschützengewehr knipse ich in dem hügeligen Gelände eine Dreiergruppe der Rotstern-Allianz aus. Auf einer Kiste liegt ein ferngesteuertes Fluggerät. Ein Mix aus Flugzeug und Helikopter mit zwei Rotoren an den Enden der Tragflächen. Ein heißes Teil jedenfalls. Geduckt hinter einem Felsen steuere ich das Spielzeug über ein paar Nadelbäume Richtung Feind. Das Fluggerät wird beschossen, aber ich nehme drei Gegner mit in den Pixeltod. Plötzlich friert das Bild ein. Während ein Kaos-Techniker den PC wieder in Gang bringt, genehmige ich mir einen Bagel und ein koffeinhaltiges Erfrischungsgetränk.

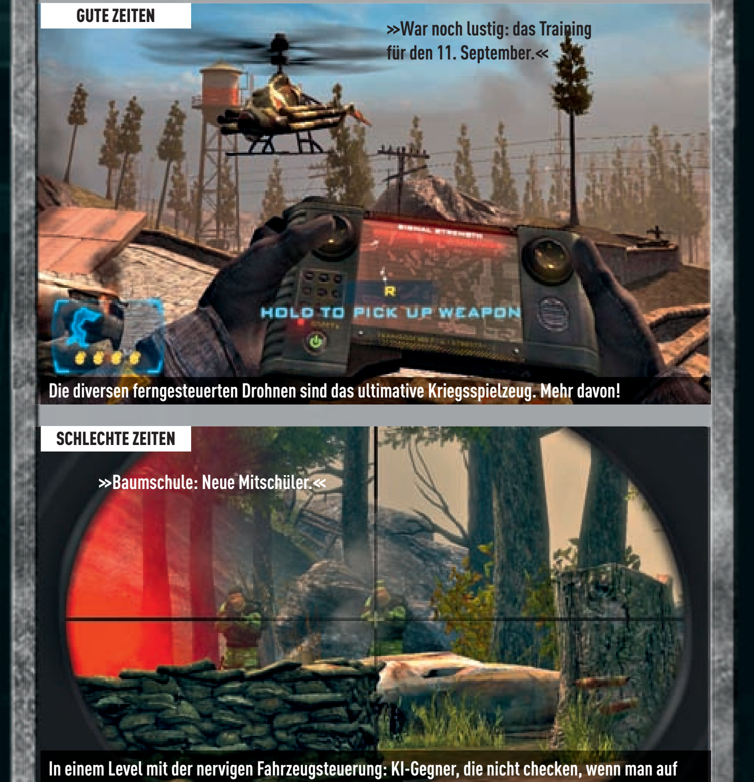
FREITAG, 23.11.2007 | 14:07 Uhr
Studichef Frank DeLise sitzt neben mir und lacht. Ja ja, die Hubschrauber-Steuerung liegt mir eben nicht. Statt die Panzer mit Raketen einzudecken, schrappt meine fliegende Festung in Schräglage wie eine betrunkene Hummel dicht über den Boden. Die Bunkeranlagen der Karte erinnern mich übrigens an *Medal of Honor*.

FREITAG, 23.11.2007 | 16:25 Uhr
Die Entwickler und externen Beta-Tester spielen den Mehrspieler-Modus. Rund 20 Spieler ballern sich in den Straßen des virtuellen Moskau und auf einem Ölfeld die Rübe weg. Ich nenne meine Spielfigur Osama Bin Laden und steige mit ein.

FREITAG, 23.11.2007 | 17:00 Uhr
Ich werde besser. Erstmals führe ich nach Punkten und lande am Ende auf einem guten dritten Platz. Recht so! Nächste Runde!

MITTWOCH, 19.12.2007 | 12:40 Uhr
Jürgen Krauß spielt schon den ganzen Tag die neu eingetroffene *Frontlines*-Version und schnauft dabei, als ob er onaniert. Als ich bemerke, wie recht ich mit diesem Vergleich habe, wird mir schlecht.

MITTWOCH, 9.1.2008 | 9:45 Uhr
Die deutschsprachige Xbox-360-Version trifft ein und ich kann etwas ausführlicher in die Sprachausgabe reinhören. Nicht schlecht, doch die englischen Stimmen gefallen mir etwas besser.



Die diversen ferngesteuerten Drohnen sind das ultimative Kriegsspielzeug. Mehr davon!

In einem Level mit der nervigen Fahrzeugsteuerung: KI-Gegner, die nicht checken, wenn man auf einen Kameraden direkt daneben schießt. Zum Glück passiert das nicht dauernd.



Ein Atompilz erhellt die Karte. Nur die Panzer bieten Schutz vor auf Dauer tödlicher Strahlung.



Unter Feuer nimmt der Computer-Kamerad die Gegner aus der Deckung unter Beschuss.

zu treffen ist und wunderbar in einer Gruppe feindlicher Soldaten oder unter Panzern als eine Art Computer-Lemming in die Luft geht. Am besten sehen Sie sich das Video auf der beiliegenden DVD an, wo wir das anschaulich demonstrieren.

HILFSMITTEL ZUM ZWECK

Auch mit den Drohnen verhält es sich im Mehr- und Einzelspieler-Modus wie mit Äpfeln und Birnen. Drohnen zählen zu einer von vier Sorten Spezialwaffen. Unter diese Kategorie fallen des Weiteren frei auf- und abbaubare stationäre Geschütztürme, Emitter (um Fahrzeuge lahmzulegen) oder diverse Luftschläge. Während Sie in der Kampagne beispielsweise ein Fernglas finden und damit einen Bombenteppich aus der Luft anfordern, müssen Sie die Sachen im Mehrspieler-Modus verdienen und sich bereits vor Ihrem Einsatz durch die Wahl einer Klasse festlegen. So schalten Sie im Netzwerk oder Internet erst nach und nach immer fiesere Hilfsmittel frei, während Sie im Solomodus jeden Winkel, jedes Dach und jeden Raum nach diesen versteckten Extras absuchen sollten. Beides besitzt seinen Reiz. Als sehr löblich erweist sich auch, dass die Entwickler im Spiel viele Fahr- und Flugzeuge platziert haben. Angefangen vom Jeep bis zum schweren Panzer oder Kampfhubschrauber. Die Gefährte



In dieser Fabrikhalle rücken Sie der Rotstern-Allianz auf die Pelle.

»Wolle Mütze kaufe?«

Ein Zielfernrohr-Blick auf die Computer-Kameraden. Die nehmen die Gegner auch eigenständig aufs Korn. Allerdings wenig effektiv.

reagieren mitunter etwas bockig. Wer einem Hubschrauber seinen Willen aufzwingt, kann bestimmt auch Pferde dressieren. Mit ein wenig Training gewöhnen Sie sich aber an alles. Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie sich sogar an Kampfjets probieren.

TEIL DER GESCHICHTE

Die künstliche Intelligenz der Gegner kann sich sehen lassen. Allerdings nur im Ferienlager für Hör- und Sehbehinderte. Denn wenn Sie beispielsweise als Scharfschütze unterwegs sind und wie auf der Kirmes in aller Ruhe ein Ziel nach dem anderen ausknipsen, ohne dass ein unmittelbar neben dem Opfer stehender Kollege auch nur mit der Brustwarze wackelt, läuft etwas verkehrt. Zum Glück fallen diese Szenen im Eifer des Gefechts kaum auf und spielen dank menschlicher Gefährten im Mehrspieler-Modus ohnehin keine Rolle. Einmal besiegte Gegner tauchen im Einzelspieler-Modus übrigens nicht mehr auf. Ein Pluspunkt, der die Authentizität des Spiels erhöht. Genau wie der Fakt, dass Ihr anonymer Pixelsoldat keinen Namen trägt. Um Sie herum finden sich natürlich trotzdem einige Story-Elemente. Zwischensequenzen etwa treiben die Handlung um Ihre Einheit voran. Der Kriegsberichterstatter Andrews, den Sie auch mal aus Feindeshand befreien müssen, ordnet das Geschehen in den tagespolitischen Kontext ein.

GUT SIEHST DU AUS

Gefallen Ihnen unsere Screenshots von *Frontlines*? Wir hoffen es. Das Spiel kämpft allerdings mit ähnlichen Problemen wie Herr Fränkel mit seinen Damenbekanntschaften aus dem Internet: Auf Bildern sieht es meist besser aus als „live". *Frontlines* nutzt wie so viele Spiele in der jüngeren Vergangenheit die neue *Unreal*-Engine von Epic. Und das macht sie absolut solide. Texturen? Hübsch. Gesichter: Okay. Rauch: Fein. Alles guter Durchschnitt eben. Weder nach unten noch nach oben stellen wir größere Ausschläge fest. Die Wüstenlandschaften sehen



Hier die Cockpit-Ansicht des Kampfhubschraubers. Sie beschießen mit Raketen eine Bunkeranlage.

Kriegsspielzeug

***Frontlines* bestückt Soldaten mit innovativem Spielzeug. Dennoch fehlt uns da etwas.**

Pornodaumenkino



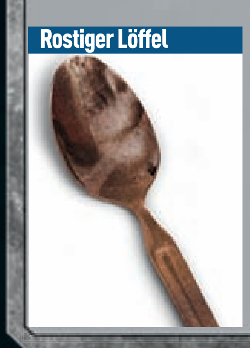
Soldaten liegen oft tagelang im Schützengraben. Und weil es schwierig ist, dort flimmerfreies Pay-TV zu empfangen, sollte jeder eine kleine Auswahl an unterhaltsamen Filmchen im Daumenkinoformat im Marschgepäck haben.

Sprechende Puppe



Wenn Soldaten bei Nacht und Nebel mal wieder ihre eigenen Kameraden über den Haufen geschossen haben, plagen Sie oft Schuldgefühle. Sollte kein Psychiater vor Ort sein, empfehlen wir eine sprechende Puppe zum Zuhören. Kostet auch weniger.

Rostiger Löffel



Um richtig zu foltern, muss man kreativ sein. Da Gefangene gern gequält werden, kreative Soldaten aber rar sind, empfehlen wir stattdessen eine gute Ausrüstung. Mit einem rostigen Löffel zum Beispiel wird jede Operation zum Albtraum.



Der Schlag mit dem Kolben streckt den Gegner zu Boden. Die Nahkampfattacke erweist sich in Krisensituationen als nützlich.

schick aus, aber die Klasse eines *Crysis* oder *Call of Duty 4* dürfen Sie nicht erwarten. Auch was Animationen angeht. Dafür laufen die Gefechte flüssig. Wer sich selbst ein Bild machen will, den verweisen wir abermals auf unser Video. So manche Feinheit könnte außerdem dazukommen, denn die Entwickler feilen dieser Tage noch an der Endfassung der Ballerei. Der Sound indes schneidet besser ab. Es rumst und kracht wie im Kino. Bei dramatischen Szenen spielt das Programm auch schon mal rockigere Musik ein, Kameraden rufen wie die Gegner des MSV Duisburg: „Sie rennen nach Hause zu ihrer Mami!", bei Funkübertragungen wird der Umgebungssound heruntergeregelt. Klasse, das sind genau die Kleinigkeiten, die wir bei manch anderem Spiel vermissen. Ein weiteres solches Details ist, dass Sie zum Beispiel Gegner für Teamkameraden per Mausklick markieren können (sie werden fortan auf Ihrem und dem Bildschirm Ihrer Mitstreiter angezeigt). Oder Sie visieren mit dem Raketenwerfer einen Gegner hinter einer Deckung an, schießen aber in die Luft und räuchern ihn mit dem abgefeuerten Lenkgeschoss von oben aus. Oder Sie überspringen ein Zwischenfilmchen per Knopfdruck, wenn Sie keine Lust darauf haben. Oder, oder, oder. Das alles sind im Grunde alles simple Dinge, die in der Summe jedoch ein gutes Spiel ausmachen. Man merkt dem Titel deutlich an, dass die Entwickler Kaos Studios selbst aus dem Spielerlager stammen und nicht erst seit ihrer *Battlefield 1942*-Mod *Desert Combat* leidenschaftliche Zocker sind. „*Frontlines* soll Spaß machen", sagte Chef-Entwickler Frank DeLise einmal. Das hat er geschafft. Netterweise erscheint das Spiel hierzulande sogar ungeschnitten. Virtuelle Blutspritzer sind ohnehin selten. Wenn Kaos und die Mod-Bastler das Spiel regelmäßig mit neuen Zusätzen versorgen, könnte mit *Frontlines* ab Ende Februar ein echter Dauerbrenner in den Startlöchern stehen. Das neue *Battlefield* sozusagen. Joachim Hesse

Info: www.frontlines.com



Außerkörperliche Erfahrung: Sobald Sie Ihre Bodendrohne mit Geschützturm starten, wechselt die Kameraansicht zu Ihrem Spielzeug.

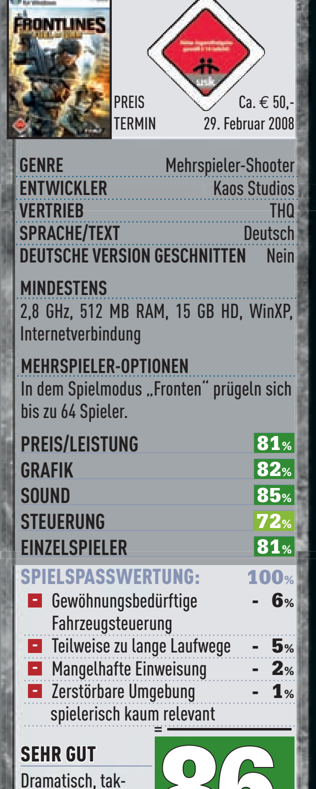
JOACHIM HESSE

„Klasse, super, toll!" So beschreiben mich meine Freunde, aber es trifft auch auf dieses Spiel zu. *Frontlines* versprüht den herrlichen Charme einer Ballerei von Spielern für Spieler. Je weiter ich mich hineinvertiefe, desto logischer wirkt alles. Im Gegensatz zu anderen Mehrspieler-Orgien verfügt *Frontlines* sogar über eine sehenswerte Solo-Kampagne. Wegen fehlender Obermotze vermisse ich hier allerdings ein paar Akzente. In einem Tag sind Sie vermutlich ohnehin durch, betrachten Sie den Einsatz also am besten als Training für die Online-Schlachten. Wer eine Pause von *Call of Duty 4* & Co. braucht, greift zu!



JÜRGEN KRAUSS

Langsam kommt Leben in die von *Battlefield* beherrschte Mehrspieler-Shooter-Landschaft. Mir hat schon *Enemy Territory: Quake Wars* gut gemundet, vor allem wegen der spaßigen Geschütztürme, der nützlichen Drohnen und des restlichen Technik-Firlefanzes. *Frontlines: Fuel of War* bläst ins gleiche Horn und – oh Wunder – ich find's klasse – auch wenn mir hier und da noch ein wenig der Feinschliff fehlt. Das Front-Spielprinzip geht auf. Die Gefechte verteilen sich nicht über die komplette Karte, sondern konzentrieren sich auf einige wenige Stellen. So muss das sein! Prädikat: Geheimtipp!



Frontlines: Fuel of War

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	29. Februar 2008
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Kaos Studios
VERTRIEB	THQ
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,8 GHz, 512 MB RAM, 15 GB HD, WinXP, Internetverbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In dem Spielmodus „Fronten" prügeln sich bis zu 64 Spieler.

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	82%
SOUND	85%
STEUERUNG	72%
EINZELSPIELER	81%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Gewöhnungsbedürftige Fahrzeugsteuerung	- 6%
Teilweise zu lange Laufwege	- 5%
Mangelhafte Einweisung	- 2%
Zerstörbare Umgebung spielerisch kaum relevant	- 1%

SEHR GUT
Dramatisch, taktisch, gut! Der Geheimtipp für *Battlefield*-Liebhaber.

86% MEHRSPIELER

Prüfstand: Frontlines: Fuel of War

Bei der Wahl der Basistechnik entschied sich Kaos Studios – wie aktuell erstaunlich viele Entwicklerkollegen – für Epics *Unreal*-Engine 3. Diese garantiert eine moderne Optik und Physik, für die Sie leistungsstarke Hardware benötigen.

MAXIMALE DETAILS



Die *Unreal*-Engine 3 zeigt, was sie kann: Texturen wirken sehr dreidimensional, Figurenschatten sind detailliert, die Sichtweite ist hoch. Dazu kommen die aufwendige Beleuchtung und der Überstrahleffekt.

MINIMALE DETAILS



Wer mit der Minimaloptik spielt, verzichtet auf detaillierte Texturen, Schatten und eine realitätsnahe Beleuchtung mit vielen Lichtquellen. Des Weiteren verschwinden weit entfernte Objekte im Pixelnebel.

Tuning-Tipps

Um *Frontlines* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- Core 2 Duo E6320/Athlon 64 X2 5000+
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GT oder Radeon HD3870

Mit einem Athlon 64 3800+, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO sollten Sie:

- Als Auflösung 800x600 wählen
- Den Regler für „Mesh Detail" und „Foliage" nach ganz links schieben
- Unter „Texture Detail" „Med" und „Decorations" sowie „Draw Distance" „Low" auswählen
- Die Schatten ausschalten
- Das „HD Terrain" deaktivieren
- Die Option „Post Process" auf „Off" stellen
- Im Menü „Effects" den Regler für die Partikel nach links setzen

Mit einem Athlon X2 4600+/Core 2 Duo E6300, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Den Regler für „Mesh Detail" und „Foliage" nach ganz rechts schieben
- Bei „Texture Detail" und „Draw Distance" den Maximalwert einstellen
- Unter der Option „Shadow Quality" und „Decorations" Medium auswählen
- „HD Terrain" sowie alle Post-Process-Effekte ausschalten
- Bei „Particles" die Mittelstellung wählen

Mit einem Athlon X2 6400+/Core 2 Duo E6850, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GTX/Radeon HD 3870 sollten Sie:

- Als Bildschirmauflösung 1.280x1.024 wählen
- Bei allen Einstellungen den Maximalwert nehmen
- Im Grafikkartentreiber einen achtfachen anisotropen Texturfilter einstellen

Das Video-Optionsmenü von *Frontlines: Fuel of War*: Wichtige Schalter

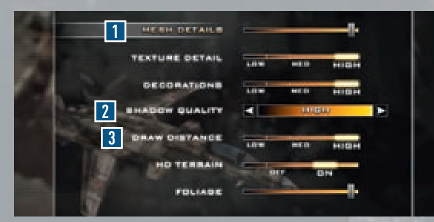
1 Mesh Detail: Da die Meshes (Polygonnetze zur Modellierung von 3D-Objekten) der Prozessor berechnet, sollten Sie hier nur den Maximalwert wählen, wenn ein leistungsstarker Zweikernprozessor in Ihrem PC steckt.

2 Shadow Quality: Die Darstellung der Schatten fordert vor allem Ihre Grafikkarte. Spielen Sie mit einem Einsteigermodell (Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO), verzichten Sie auf alle Schatten. Besitzer einer Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro wählen „Medium". Für „High" besitzt erst eine Geforce 8800 GT/Radeon HD2900 XT/HD3870 genug Leistung.

3 Draw Distance: Mit einer geringen Sichtweite sparen Sie sowohl dem Prozessor als auch dem Grafikchip eine Menge Rechenarbeit. Diese Tuning-Maßnahme eignet sich besonders für Spieler mit einem Einsteigersystem.

4 Post Process: Optische Aufwertungen wie die Bewegungs- sowie Tiefenunschärfe, der Überstrahleffekt, die Hitzeverzerrung (Distortion) und die Irissimulation (Tone-Mapping) bedeuten eine Menge Rechenarbeit für Ihre Grafikkarte. Wer diese Qualität möchte, kommt um einen flotten 3D-Beschleuniger wie eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD3870 nicht herum.

5 Particles: Für die Berechnung der Partikel – zu sehen bei Explosionen – ist der Prozessor zuständig. Verfügt der nur über einen Kern oder als Zweikern-Variante über einen geringen Takt, reduzieren Sie die Anzahl der Partikel.





Leistung

*Qualitätsmodus: Im Spiel ist 8:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich (blau) · Nee, lass ma! (rot) · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN		EINSTEIGER-PC: Geforce 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT, X1600 Pro/XT, HD 2400 XT – 800x600	EINSTEIGER-PC – 1.024x768	AUFSTEIGER-PC: Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO, X1800 XT, X2600 Pro/XT – 1.024x768	AUFSTEIGER-PC – 1.280x1.024	SPIELER-PC: Geforce 7900 GT/GTX, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1950 Pro, HD3850 – 1.024x768	SPIELER-PC – 1.280x1.024	HIGH-END-PC: Geforce 8800 GT/GTS (640 MB), 8800 GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, HD2900 XT, HD3870 – 1.024x768	HIGH-END-PC – 1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+	MIN. DETAILS	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut
	MAX. DETAILS	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies
ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+	MIN. DETAILS	Noch okay	Mies	Gut	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut
	MAX. DETAILS	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay
ab Pentium E2160/Ahtlon 64 X2 3800+	MIN. DETAILS	Okay	Noch okay	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Gut	Gut
ab Core 2 Duo E6320 oder Athlon 64 X2 5000+	MIN. DETAILS	Okay	Noch okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Optimal	Optimal
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 6000+	MIN. DETAILS	Okay	Noch okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Optimal	Optimal

ARBEITSSPEICHER: 256 MB (Nee, lass ma!) · 512 MB (Mies) · 1 GB (Okay) · 2 GB (Optimal)

LEISTUNGSMERKMALE

Wie bei Spielen mit *Unreal*-Engine 3 üblich, garantiert erst ein Zweikernprozessor ein optimales Spielvergnügen. Allerdings reicht schon ein Einsteigermodell wie ein Core 2 Duo E6320 oder X2 5000+. In puncto Grafik sollte es etwas mehr sein. Hier besitzt erst eine Geforce 8800 GT/Radeon HD3870 genügend Leistung für die höchstmögliche Detailstufe. Ebenfalls Pflicht: 2 Gigabyte Arbeitsspeicher.

Mit dem Scharfschützengewehr rücken wir einem Gegner zu Leibe. Er ist auf diese Distanz mit dem Flammenwerfer klar im Vorteil.

»Was hältst du eigentlich von meiner neuen Flamme?«

KWARI

Für eine Hand voll Dollar

VERGLEICH

Team Fortress 2



88%

BESSER



SCHLECHTER

Warpath



60%

Nicht nur Heroinsüchtige zahlen eine Menge Geld für den nächsten Schuss – auch in diesem Mehrspieler-Shooter blechen Sie für Nachschub.

Ja, Sie haben richtig gelesen, in *Kwari* kostet Munition echtes Geld. Da droht schießwütigen Zockern schnell der finanzielle Ruin, darum lockt das Spiel auch mit Verdienstmöglichkeiten. Geld verdienen im Internet? Muss ich dazu nicht Bankdaten klauen oder Penis-Vergrößerungen verkaufen? Keine Bange, bei *Kwari* füllen Sie Ihr Konto durch Abschüsse, Auftragsarbeiten, Jackpots und eine Kugel.

UNTER DER HAUBE

Tief im Herzen von *Kwari* steckt ein solider und simpler Mehrspieler-Shooter in Ego-Perspektive. Neun Waffen, drei Karten und ein Deathmatch-ähnlicher Spielmodus kosten Shooter-Profis aber höchstens ein müdes Lächeln – *Kwaris* Qualitäten liegen woanders. Doch von Anfang an: Nach dem kostenfreien Herunterladen brauchen Sie eine Kreditkarte und legen ein Spielkonto an. Wie eingangs erwähnt, benötigen Sie den Plastikgoldesel, um sich mit Munition einzudecken – so finanziert sich das Projekt. Wem dafür die eigenen Moneten zu schade sind, der zockt im Trainingsmodus. Dieser simuliert sämtliche Finanztransaktionen, Ihr Konto bleibt also unbeschadet. Kaltduscher, Harteier und In-der-Sonne-Parker versuchen ihr Glück jedoch im Spiel um echtes Geld. Je nach Vermögensstand und Mumm wählen Sie dazu einen sogenannten Stake-Level. Der legt fest, wie viel Flocken während einer Partie tatsächlich über den Tisch gehen. In der Einsteigerklasse entspricht ein Gesundheitspunkt einem amerikanischen Cent. Bedeutet: Zerbröselt ein Gegner Ihre 100 Gesundheitspunkte – sprich ein virtuelles Leben – wandert ein Dollar von Ihrem Konto auf das des Übeltäters. Andersherum funktioniert das natürlich genauso. Der logische Schluss: Je erfolgreicher Sie Ihre Gegenüber aus dem Leben pusten, desto positiver fällt die Abrechnung aus. Und damit niemand Haus



»Geschickt: Gegner einkreisen.«

Der Kugelträger (zu erkennen an dem roten Kreis) steht meist im Mittelpunkt einer Partie. Kein Wunder also, dass es um ihn herum ständig zu ausschweifenden Schießereien kommt.



»Kaputt: die Laser-Schranke geht nicht hoch.«

Fallen kosten unvorsichtigen Spielern Lebenspunkte und Geld. Die Moneten, die Ihnen auf diese Weise abgezogen werden, wandern in den Kartenjackpot.

»Die ersten Lady Shaver waren noch etwas unhandlich.«

Ionenkanone (rechts) und E.D.I. Plasma Globe (links) sind nur zwei der neun mitgelieferten Waffen.

»Gut gewählt: Ausschnitt.«

»Versagt im TÜV-Belastungstest: Doppelhupe.«

Die knapp bekleideten Damen lenken allzu leicht vom Wesentlichen ab. Wenn es aber ums Geld geht, sind wir gnadenlos und schussbereit.

Die Gegnerin in mittelschwerer Rüstung lässt tief blicken. Mist, für einen Moment hat Sie uns tatsächlich abgelenkt.

und Hof verspielt, sollen Sie laut Entwickler nur auf Gegner mit ähnlicher Schussfertigkeit treffen. Zusätzliche Aufgaben à la „Bleiben Sie eine Minute lang am Leben“ belohnt *Kwari* ebenfalls mit echter Währung.

GIB MIR DIE KUGEL

Für Abwechslung im Alle-gegen-alle-Einheitsbrei sorgt die „Pill“, was eher mit Kugel als mit Pille zu übersetzen ist. Wer sich dieses von Zeit zu Zeit auftauchende Teil unter den Nagel reißt, hat beste Aussichten auf Zusatzkröten: Der Spieler, der die Pill am Partieende in seiner Gewalt hat, und derjenige, der das runde Objekt der Begierde am längsten durch die virtuelle Welt geschleppt hat, teilen sich einen Jackpot. Dieser geht auf die Kosten unvorsichtiger Zeitgenossen: Wer in Fallen tappt und dadurch Lebensenergie verliert, zahlt den entsprechenden Betrag dort ein. Weitere Jackpots mopsen Sie sich, indem Sie Schlüssel einsammeln, die sich in auf den Karten verteilten Kisten verbergen. Schießprügel und Gesundheitspäckchen liegen zwar in ausreichender Zahl auf dem Boden, entpuppen sich aber als Kostenfalle: Egal was Sie aufheben (Geld und die Kugel ausgenommen), zieht Ihnen *Kwari* einen gewissen Betrag vom Konto ab. Immerhin wandert dieser zum Teil auch in den Jackpot.

NACKTE TATSACHEN

Technisch ist *Kwari* nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Die comichafte Optik und die überzogenen Animationen passen aber gut zusammen. Nur die großzügige Darstellung nackter Haut lenkt vom Wesentlichen ab: ballern, ballern, ballern. Unterschätzen Sie dabei den Geld-Faktor nicht – er sorgt für ein adrenalingeschwängertes Spielgefühl, wie Sie es in anderen Mehrspieler-Titeln nur selten finden. Ist Ihnen das Spiel um Geld schnurz und verbleiben Sie ohnehin im kostenfreien Trainingsmodus, dürfen Sie von der Wertung ein paar Punkte abziehen. Ach ja: Um *Kwari* zu spielen, müssen Sie mindestens 18 Jahre alt sein. Jürgen Krauß

Info: www.kwari.com

JÜRGEN KRAUSS

Egal ob Schafkopf, Poker oder Mau-Mau, es gibt kaum eine Sportart, die ich nicht gerne und regelmäßig um Geld spiele. Jetzt ermöglicht mir *Kwari*, auch mit meinem zweiten großen Hobby, den Computerspielen, mein letztes Hemd zu verzocken – super! Wenn Sie mich also bald in der Fußgängerzone treffen und ich Sie um Geld anbettle, seien Sie großzügig ... Wie fair das System zur Gegnerfindung arbeitet, kann ich wohl erst in einigen Wochen beurteilen. Dass Pick-ups (Objekte, die Sie im Spiel aufheben) Geld kosten, senkt sowohl den Spaßfaktor als auch den Kontostand enorm. Reich werden Sie mit *Kwari* wohl nicht.

Kwari



PREIS Ca. € 0,-
TERMIN 7. Januar 2008

GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Kwari Holdings Limited
VERTRIEB	Kwari Holdings Limited
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

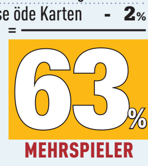
MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MB RAM, 800 MB HD, WinXP, Internetverbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Um eine Kugel erweiterter Deathmatch-Modus über das Internet

PREIS/LEISTUNG	–
GRAFIK	66%
SOUND	78%
STEUERUNG	76%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
„Versteckte“ Kosten (Pick-ups)	-11%
Nur ein Spielmodus	- 9%
Hinkt technisch etwas hinterher	- 6%
Zu viele Power-ups und Waffen	- 5%
Undurchsichtige Gegnerzuordnung	- 4%
Wenige, stellenweise öde Karten	- 2%
	=

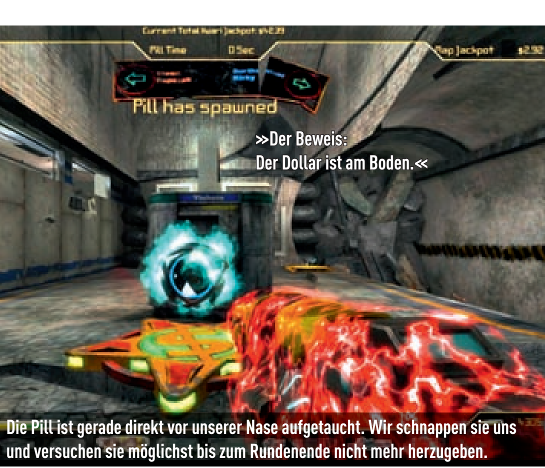
BEFRIEDIGEND
Eine nette Idee, der viele Spieler wohl noch sehr skeptisch gegenüberstehen dürften.





»Wieder betrunken: Beate Ouzo.«

Wir besitzen am Ende der Runde die Pill, einen „Wertgegenstand“. Der Kartenjackpot gehört folglich zur Hälfte uns.



»Der Beweis: Der Dollar ist am Boden.«

Die Pill ist gerade direkt vor unserer Nase aufgetaucht. Wir schnappen sie uns und versuchen sie möglichst bis zum Rundenende nicht mehr herzugeben.

»Neu in Moskau: toter Platz.«

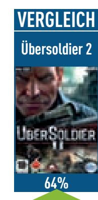
Vom Rücksitz eines gekaperten Wagens aus zerlegen wir auf dem Roten Platz in Moskau einen Verfolger mitsamt seinem Auto.

THE STALIN SUBWAY 2: RED VEIL

Da siehst du rot!

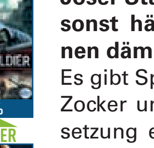
VERGLEICH

Übersoldier 2



64%

BESSER



SCHLECHTER

Sniper: Art of Victory



43%

Gut, dass Iosseb Bessarionis dse Dschughaschwili sich in Josef Stalin umbenannt hat, sonst hätte dieses Spiel einen dämlichen Titel.

Es gibt Spiele, bei denen jeder Zocker ungeduldig einer Fortsetzung entgegenfiebert. Und es gibt Spiele, bei denen dies nicht der Fall ist. *The Stalin Subway* gehört, trotz befriedigender 64 % (Einzelspielertest in PC ACTION 02/06), zur zweiten Kategorie. Der Nachfolger *The Stalin Subway 2: Red Veil* schickt Sie dennoch erneut durch Russlands U-Bahn-Netz, diesmal in den Stiefeln einer Frau ...

MIT DEN WAFFEN EINER FRAU

Sie sind Lena Suworow, die Frau von Gleb, dem Protagonisten aus dem Vorgängerspiel. Ihr regimetreuer Ehemann wurde nach Stalins Tod von einer Bande Verschwörer gefangen genommen und wartet nun darauf, dass Sie ihn befreien. Die Geschichte wäre akzeptabel, würde sie nicht in unscharfen und miserabel vertonten Zwischensequenzen dargeboten. Das stark akzentuierte Englisch der Sprecher ginge gerade noch als atmosphärisch durch, die Qualität der Audio-Aufnahmen liegt jedoch irgendwo zwischen Dosentelefon und C64-Sprachausgabe. Auch bei der Gestaltung der Umgebung haben sich die russischen Entwickler von Orion Games nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Ständig irren Sie durch ähnlich gestaltete Räume und suchen nach einem – meist sehr gut versteckten – Ausgang. Ge-spickt mit schwer ersichtlichen Kletter- und Umgebungsrätseln kosten viele Passagen eine Menge Nerven. Die künstliche Intelligenz der Computersoldaten zeichnet sich durch unentschuldigte Abwesenheit aus. Dafür zielen die Pixeljungs unverschämt gut – auch wenn Sie es mangels Treffer-Effekte erst merken, sobald Ihre Figur tot zu Boden sinkt.

ROTE PLÄTZCHEN

Diese zahlreichen Makel verdecken den halbwegs soliden Shooter in Ego-Perspektive. Die Optik ist Mittelmaß: Zwar schleichen sich ab und an hässliche Raucheffekte und triste Umgebungen ein, dafür entschädigen zumindest detailliert nachgebildete Schauplätze, etwa der Rote Platz in Moskau. Jürgen Krauß

Info: www.fip-publishing.de/spiel294.html

»Eine Ära geht zu Ende: Karlsson fällt endlich vom Dach.«

Die Computersoldaten sind nicht besonders helle, dafür aber gelenkig.



»Protzig: Armband-Sonnenuhr im Gewehrdesign.«

Die deutsche Version zeichnet sich durch weniger Blut und abgespeckte Effekte aus.

JÜRGEN KRAUSS

Kleine Bugs wie nicht detonierende Granaten oder unsichtbare Molotowcocktails könnte ich verschmerzen, bei fehlender künstlicher Intelligenz und unfairer Levelgestaltung hingegen sehe ich rot. Haha, verstehen Sie? Rot wie „Roter Schleier" (so heißt *Red Veil*, der Untertitel von *The Stalin Subway 2*, übersetzt). Ich hoffe, Sie verzeihen mir, wenn ich meine Witze an das unterdurchschnittliche Niveau des Spiels anpasse. Ich für meinen Teil breite über *Red Veil* den roten Schleier des Vergessens.

The Stalin Subway 2: R.V.



PREIS: Ca. € 20,-
TERMIN: 3. Januar 2008

GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Orion Games
VERTRIEB	Frogster Interactive
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

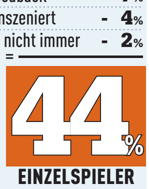
MINDESTENS
2 GHz, 256 MB RAM, 2,5 GB HD, Direct X 9.0c, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch für bis zu 16 Spieler im Netzwerk oder Internet

PREIS/LEISTUNG	56%
GRAFIK	48%
SOUND	19%
STEUERUNG	50%
MEHRSPIELER	41%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Verwirrende Levelgestaltung	-19%
Abwesende künstliche Intelligenz	-15%
Zu hoher Schwierigkeitsgrad	- 9%
Fehlendes Treffer-Feedback	- 7%
Handlung schlecht inszeniert	- 4%
Granaten detonieren nicht immer	- 2%

MANGELHAFT
Zahlreiche Mängel zehren an den Nerven. Beileibe nicht zu empfehlen!



44%
EINZELSPIELER



»Für hyperaktive Kinder: *Schlagen nach Zahlen.*«

Unser Krieger stellt sich gleich drei Schlägern. Die Blutlachen am Boden verraten, dass der Ausgang des Kampfes unklar ist.

HARD TO BE A GOD

Gott ist auch nur ein Mensch

Der russische Entwickler Burut beglückt Sie mit einem Spionage-Rollenspiel. Aber nein, Sie spitzeln hier nicht für den virtuellen KGB.

Als frisch ausgebildeter Agent spionieren Sie in der Fantasiewelt Arkanar hier und da herum. Doch bereits beim ersten Auftrag ziehen Sie die Aufmerksamkeit diverser Bruderschaften auf sich, zum Beispiel der Gruppierung der „Erdenmenschen". Diese scheinen von einem Planeten zu kommen, auf dem die Bewohner deutlich weiter entwickelt sind als Ihr Held und die in allen Belangen höchstes Niveau aufweisen – fast so wie unsere Artikel. Aber wieso lebt Ihre eigene Heimatwelt noch in der Blütezeit des Buchdrucks, während diese andere Erde in der gleichen Zeit technisch wesentlich weiter vorankam? Genau diese Frage klärt Ihr aus der Ansicht von schräg oben gesteuerter Schnüffler – unter anderem mit Waffen und Rüstungen der fortschrittlicheren Zivilisation, weshalb ihn seine Mitmenschen für einen Gott halten.

AUF DEM RÜCKEN DER PFERDE

Die ungewöhnliche Geschichte stammt aus dem gleichnamigen Science-Fiction-Roman der Gebrüder Strugatsky, die schon eine Vorlage für *S.T.A.L.K.E.R.* geliefert haben. Die Handlung ist der Hauptantrieb für den Spieler – beinahe wie in einem Unterleibskrimi: Unerwartete Wechsel sorgen auch hier für Spielspaß. Die einfachen Aufträge fesseln allerdings kaum. Hier einen Typen begleiten, dort ein paar Wölfe verdreschen. Im Großen und Ganzen erinnern die simplen Aufgaben eher an ein Action-Rollenspiel als an ein reines Rollenspiel, das Kampfsystem hingegen an *Gothic 3* oder *Two Worlds*: Mit den Maustasten schwingen Sie Ihr Schwert, die Leertaste blockt feindliche Angriffe ab. Dummerweise geht Ihnen bald die überladene Steuerung auf die Nerven – es gibt für jede Mini-Aktion eine eigene Taste. Als Belohnung für Ihre Geduld springen einige der mehr als 200 Gegenstände und der klassische Erfahrungszuwachs heraus. Damit Ihr Alter Ego keine virtuellen Blasen an den Füßen bekommt, reitet es schon zu Beginn auf einem Gaul. Super! Nicht so toll ist hingegen die Technik: Die unsichtbaren Levelgrenzen nerven auf Dauer, optisch wirkt der Titel im Vergleich zur Genre-Konkurrenz antiquiert. Da muss jeder für sich entscheiden, ob ihm die inneren Werte wichtiger sind. Alexander Wenzel

Info: www.hardtobeagod.com/de/



»Ohne Marshmallows machen Lagerfeuer nur halb so viel Spaß.«

Am Strand haben Piraten ihr Lager. Die Kerle bleiben friedlich, solange man sie in Ruhe lässt.

ALEXANDER FRANK

Mit russischen Spielen ist es bis auf wenige Ausnahmen wie mit dem Kommunismus: Die an sich netten Ideen klingen theoretisch gut, sind in der Praxis aber nur mit literweise Wodka zu ertragen. Die Handlung von *Hard to be a God* gibt einiges her, die Umsetzung scheitert jedoch an den russischen Tugenden: Optik einer Kolchose, Steuerung eines Lada und Entscheidungsfreiheit eines KPdSU-Wählers. Das waren ganz schön böse Vergleiche, aber seine Zielgruppe findet das Spiel trotzdem – der Kommunismus schafft's ja auch.

Hard to be a God



PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	18. Januar 2008
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Burut
VERTRIEB	THQ Entertainment
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 1 GB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 2 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Als mittelalterlicher Recke stehen Sie allein auf weiter Flur.

PREIS/LEISTUNG	52%
GRAFIK	64%
SOUND	73%
STEUERUNG	65%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Träges Erzähltempo	- 9%
Überladene Steuerung	- 8%
Enge Levels	- 7%
Unübersichtliche Menüführung	- 4%
Einfache Nebenaufgaben	- 3%
Strohdoofe Gegner	- 2%

BEFRIEDIGEND
Solide Geschichte, aber die technische und spielerische Umsetzung trüben den Spielspaß.

67% EINZELSPIELER

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH
Gothic 3



85% (Abgew.)
BESSER
SCHLECHTER
Weird Wars: Op. Panth.
63%

»Alte chinesische Weisheit: Wenn keinen blassen Schimmel, einfach mal die Flesse halten.«

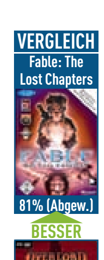
Fantasy mal anders: Die eigentlich zahmen Einhörner sind in der abgedrehten Welt von *Overlord* blutrünstige Bestien.

OVERLORD: RAISING HELL

Guter Ritt ist teuer

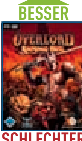
VERGLEICH

Fable: The Lost Chapters



81% (Abgew.)

BESSER



SCHLECHTER

Dungeon Keeper 2



76% (Abgew.)

Nachschub für alle Freizeit-Tyrannen: Mit *Raising Hell* veröffentlicht Codemasters eine aufgebohrte *Overlord*-Fassung.

„Wir müssen dem Overlord entkommen. Das muss ein Weg sein, ein Weg in den Himmel!" Ein von unserer bösen Herrschaft geplagter Bauer ist felsenfest davon überzeugt, dass ihn auf der anderen Seite des wie aus dem Nichts aufgetauchten Portals die Erlösung erwartet. „Bekommen wir Flügel? Ich will Flügel!", fantasiert aufgeregt ein anderer. Mutig tritt der erste Dorfbewohner in das Portal und eilt Sekunden später dem hellen Licht auf der anderen Seite entgegen. Die mitreißende Musik und die Schritte in Zeitlupe untermalen die Dramatik des mutmaßlichen Himmeleintritts. Mit jedem Meter scheint das gold-weiße Himmelstor näher und sein wärmender, freundlicher Schimmer verwandelt die sonst grimmige Miene des Bauern in ein hoffnungsvolles und fast schon seliges Antlitz. Doch zehn Schritte vor dem Ziel kippt die heilige Tür mitsamt den Wolken drumherum zu Boden. Der ganze himmlische Glanz war nur ein überdimensionales Gemälde, das soeben umgefallen ist. Dahinter wartet die Hölle – und die ist für den Bauern noch viel unangenehmer als alle fiesen Taten unseres Overlords.

GUT EINGEREIHT

Treue Leser mögen sich erinnern: In PC ACTION-Ausgabe 8/2007 vergaben wir *Overlord* solide 77 Prozent. In dem Titel steuerte der Spieler einen bösen Herrscher aus der Verfolgerperspektive, den Overlord, der mit einer Armee kleiner, fieser Schergen das Fantasy-Königreich in Schutt und Asche zerlegte und nach und nach gegen sieben schräge Endgegner antrat. Humor kam dabei nicht zu kurz, denn die Entwickler der Triumph Studios (*Age of Wonders*) verpassten den Schergen Ihres Obermotzes sehr abgedrehte Auftritte. So machte die Meute etwa eine Gemüseernte platt und setzte sich dabei witzigerweise Kürbisse auf den Kopf. Natürlich freut sich der Spieler über solche lustigen Situationen auch in der Erweiterung. Aber: Statt das Add-on einzeln zu veröffentlichen, brachte der Herausgeber Codemasters eine überarbeitete Komplettfassung auf den Markt. Um in den Genuss fünf neuer Spielebenen zu kommen, müssen Sie Ihren Geldbeutel demzufolge gleich um 45 Euro erleichtern. Wer das Originalspiel sein Eigen nennt, guckt doof aus der Wäsche oder verhökert die Urfassung an Leute, die die PC ACTION nicht lesen und daher keine Ahnung haben, dass es eine neue, tolle *Overlord*-Version gibt. Die Mühe lohnt sich, denn die Inhalte von *Raising Hell* verzahnen nahtlos mit dem eigentlichen Hauptprogramm. Sie starten Ihre Beutezüge nicht einfach in losen Levels, sondern erleben die ursprüngliche Handlung mit tollen Ergänzungen neu. Über ein ähnliches Konzept freuten sich bereits *Gothic 2*-Spieler mit der Erweiterung *Die Nacht des Raben*, die ebenfalls mitten im Geschehen anfing und Teile des Gesamtspiels beeinflusste. Die dramatisch-lustige Einführung aus dem ersten Abschnitt dieses Textes etwa spielt sich nicht zu Beginn ab, sondern



In *Overlord* kann Ihr Held eigene Rüstungen, Helme und Waffen schmieden. Dafür opfert er eine beliebige Zahl seiner Schergen, die bereitwillig in den Schmelzofen hüpfen.



Wenn ein Gegner zäher ist – wie dieses riesige Wildschwein auf Hinterbeinen – kämpfen nicht nur die Schergen (auf dem Rücken des Tiers), dann greift auch Ihr Overlord (Bildmitte) höchstpersönlich zur Axt.



In einem der neuen Levels laufen die einst unbeweglichen Kürbisse Amok und greifen Ihre Schergen und den Overlord an.

erst nach dem Tod des ersten Endgegners.

VERDREHTE ANSICHTEN

Thematisch spiegeln die fünf neuen Gebiete die Hauptgegenden des Originals wider – nur läuft in *Raising Hell* alles nach eigenen Regeln ab. Im Hügelland etwa, dem ersten Level von *Overlord,* hauten Ihre Schergen Dutzende von Kürbissen in Stücke. Im neuen alten Hügelland wächst dieses Gemüse nicht friedlich vor sich hin, sondern hopst lebendig durch die Gegend und greift Ihren Obermotz gezielt an. Und die einst faul an den Feldern stehenden Bauern hängen jetzt angekettet herum (Zitat: „Hey, seine Kette ist aber länger als meine!") oder graben Beete auf den Höllenfeldern um, nur um sich von den umherstreichenden Monstern immer wieder verprügeln zu lassen.

MEHR VON ALLEM

Zu weiteren Neuerungen zählen obligatorische Sachen wie frische Monster, Waffen und Mehrspieler-Karten. Die Macher haben der aufgebohrten Fassung auch zwei neue Modi spendiert. In einem fangen die Spieler Mätressen um die Wette, im anderen treten sie im Kooperativ-Modus gegen Feinde an. Unser Gesamteindruck: Die einstigen Kritikpunkte der Urversion bleiben erhalten (siehe Spielspaßwertung), immerhin besserten die Entwickler aber im Detail nach. Die Wegfindung der Kreaturen bereitet dem Spieler weniger Probleme, die neuen Levels fordern Grips. Alles in allem: Aus einem guten Abenteuer wurde ein sehr gutes. Obwohl *Overlord* eigentlich ein böses Spiel ist. Alexander Frank

Info: www.codemasters.de/overlord

Geteilte Freude ist doppelte Freude

Die meisten Spieler kennen ihn von Rennspielen: den sogenannten Splitscreen-Modus. Jetzt gibt es so etwas auch für *Overlord*.



Gleich zwei Freizeit-Bösewichte dürfen gemeinsam an einem PC loslegen. Der Bildschirm teilt sich dabei waagerecht. Die Steuerung erfolgt über die Tastatur (erster Spieler) und ein zusätzliches Gamepad (zweiter Spieler). In den Genuss der Splitscreen-Kämpfe kommen übrigens auch Besitzer des Originalspiels (also ohne *Raising Hell*). Installieren Sie einfach das Update auf die Version 1.4 von der Webseite des Herstellers (www.codemasters.de/overlord). Für andere Neuerungen kommen Sie um den Kauf von *Raising Hell* nicht herum.

ALEXANDER FRANK

Stellen Sie sich vor, Sie hätten eine gut aussehende Frau, die putzen und kochen kann, der Sie aber gern eine größere Oberweite spendieren würden. Statt in Rumänien ein paar Euro auf den Operationstisch zu legen, müssen Sie sich jedoch gleich eine neue Alte anschaffen. Das ist a) unnötig kostspielig und b) die gebrauchte Ex ist lästig. Ähnliches gilt für *Overlord: Raising Hell*: Die Detailverbesserungen und die neuen Inhalte werten das Spiel sehr wohl auf – aber dafür 45 Euro blechen und auf dem alten *Overlord* sitzen bleiben? Ganz toll!

Overlord: Raising Hell

USK 16

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	14. November 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Triumph Studios
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MB RAM, Geforce 5900/Radeon 9500, 4 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Schlacht-, Plünderungs-, Mätressen- und ein Miteinander-Modus für bis zu vier Fieslinge

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	82%
SOUND	80%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	83%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Wenig Abwechslung, immer nur töten, töten, töten - 8%
- Schwache künstliche Intelligenz - 6%
- Sehr enge Levels - 3%
- Viele Charaktere sehen identisch aus - 2%

=

SEHR GUT
Eine aufgebohrte Variante der etwas anderen Metzelorgie mit jeder Menge Zerstörungsspaß.

81% EINZELSPIELER

»An den Hüten erkannt: Dreiecksbeziehung.«

Drei der vier Fraktionen des Spiels: eine Spanierin, ein Franzose und ein Pirat, der ein wenig an Johnny Depp aus Fluch der Karibik erinnert.

PIRATES OF THE BURNING SEA

Flucht in die Karibik

AUF DVD VIDEO



PC ACTION BETA-TEST

Halten Sie den Enterhaken bereit und schnallen Sie das Holzbein um: Eine Karriere als Seefahrer wartet auf Sie! Sie haben Lust, ein neues Online-Rollenspiel auszuprobieren, mögen aber keine versoffenen Zwerge, arroganten Elfen, primitiven Orks oder andere 08/15-Fantasiegestalten mehr sehen? Dann hätten wir was für Sie. Besser gesagt: Die Entwickler von Flying Lab Software hätten was für Sie. *Pirates of the Burning Sea* spielt im Jahr 1720 und lässt Sie als Schiffskapitän die Karibik unsicher machen. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder. Schließlich ist es erst ziemlich genau ein Jahr her, dass *Bounty Bay Online* erschien, ein Rollenspiel, zu dem *PotBS* viele Ähnlichkeiten aufweist. Wir verraten Ihnen, mit welchem Seefahrerabenteuer Sie glücklich werden!

UNTER SCHWARZER FLAGGE

Verglichen mit den nur rudimentär vorhandenen Charaktergestaltungsmöglichkeiten bei *BBO* ist *Pirates of the Burning Sea* eine Oase der Vielseitigkeit. Die Entscheidung für eine der vier Fraktionen – Engländer, Franzosen, Spanier oder Piraten – bestimmt weit mehr als nur Ihren Starthafen. Während sich die drei Nationen sehr ähneln, was den Spielablauf angeht, ist das Leben unter schwarzer Flagge anders. Piraten haben im späteren Spiel kaum Karriere-Möglichkeiten und dürfen auch nicht die Häfen anderer Fraktionen einnehmen. Sie fungieren stattdessen als Söldner und beeinflussen so den Ausgang von großen Spieler-gegen-Spieler-Schlachten (PvP). Wer sich am liebsten mit menschlichen Gegnern auf hoher See kloppt, ist unter Piraten allerdings gut aufgehoben. Als Brite, Franzose oder Spanier suchen Sie einen Beruf aus. Zur Wahl stehen Freibeuter (nicht zu verwechseln mit Pirat), Marineoffizier und Freihändler. Für welche Klasse Sie sich entscheiden, hat anfangs keine Auswirkung auf den Spielablauf, da alle Charaktere mit identischen Grundtalenten beginnen. Erst in höheren Levels stehen Spezialisierungen auf dem Plan. Mit anderen Worten: Sie entscheiden sich zu Beginn für eine Karriere, ohne abschätzen zu können, ob Ihnen diese auf dem Höchst-Level 50 noch zusagt. Ein verbreitetes Problem, das fast jedes Online-Rollenspiel auf dem Markt hat. Nur *Tabula Rasa* bietet ein Charakterentwicklungssystem mit mehr Entscheidungsfreiheit.

MIT GLASAUGE UND HOLZEBEIN

Haben Sie festgelegt, ob Sie als Männlein oder Weiblein die Welt erkunden wollen, folgt der Höhepunkt der Charaktergenerierung: das Ausstaffieren Ihrer Spielfigur. Sie definieren bei einer weiblichen Spielfigur fünf Kopfmerkmale, fünf Körper- und vier Beincharakteristika. Das ergibt – halten Sie sich fest – fast 2,4 Billiarden unterschiedliche Outfits. Farbkombinationen noch gar nicht mit eingerechnet. Falls eine derart riesige Zahl Ihr Vorstellungsvermögen überschreitet: Es ist 17 Millionen Mal wahrscheinlicher, sechs Richtige plus Zusatzzahl im Lotto zu tippen, als eine Spielfigur in *PotBS* zu treffen, die genauso aussieht wie Ihr Charakter. Und das gilt nur für weibliche Charaktere! Bei männlichen Spielfiguren ist die Zahl durch 15 Bartvarianten noch höher. Sogar Glasaugen dürfen Sie Ihren Helden verpassen. Ausgefallenere Verstümmelungen wie Holzbeine oder Haken (anstatt von Händen) müssen Sie sich im Laufe des Spiels erst verdienen. Falls Ihnen das Aussehen Ihres eigenen Helden nicht mehr gefällt, dürfen Sie bei Schneidern, die es in jedem Hafen gibt, neue Klamotten wählen – kostenlos versteht sich. Haben Sie keine Lust auf die zeitfressende Modenschau, drücken Sie einfach so lange die Zufallsgeneratortaste, bis Ihnen das Aussehen Ihrer Spielfigur zusagt. Jetzt noch schnell dem Helden einen Namen verpassen (auf Wunsch ebenfalls zufallsgeneriert) und das Abenteuer kann losgehen.

IM DIENSTE IHRER MAJESTÄT

Es folgt eine ausgedehnte Einführung, die Sie zuerst mit der Steuerung Ihrer Spielfiguren und dem Kampfsystem vertraut macht. Sie bewegen sich mit der Maus oder den Tasten W, A, S und D. Die Kamera drehen Sie ebenfalls mit der Maus frei um die Spielfigur und mit dem Mausrad bestimmen Sie, wie nahe Sie ihr sein wollen. Sogar einen Ego-Modus gibt



Mit zwei Computer-gesteuerten Kameraden bekämpfen Sie Piraten in ihrem Stützpunkt.



Bei der Charaktererstellung haben Sie derart viele Gestaltungsmöglichkeiten, dass man damit Stunden zubringen könnte. Sogar Glasaugen gibt es!

es. Bei den Kämpfen lösen Sie Attacken über eine Aktionsleite oder durch Drücken der entsprechenden Nummerntaste aus. Spezialangriffe erfordern in der Regel einen bestimmten Wert an Initiative, den Sie durch besondere Aktionen erhöhen. Klingt komplex, ist aber so einfach, dass sogar Genreneulinge und lernresistente Einfaltspinsel wie Redaktionsküken Grill das System in kürzester Zeit verinnerlichen. Erfahrene Spieler merken schnell, dass das Kampfsystem zwar durchdacht ist, aber keinesfalls den Tiefgang von *WoW* aufweist. Neue Fähigkeiten lernen Sie, wie bei Online-Rollenspielen üblich, bei einem Trainer. Für welchen der drei Nahkampfstile (Florentinkampf, Fechten oder Schmutziges Kämpfen) Sie sich entscheiden, ist reine Geschmackssache. Jede Spezialisierung verfügt über Vor- und Nachteile, die witzigsten Fähigkeiten bietet Schmutziges Kämpfen. Voraussetzung, um etwas Neues zu lernen, ist ein Levelaufstieg. Die benötigten Erfahrungspunkte liefern Kämpfe und Missionen, von denen es rund 1.000 gibt.

FEUER AUS ALLEN ROHREN!

Der zweite Teil des Tutorials weiht Sie in die Besonderheiten der Seeschlachten ein. Diese unterscheiden sich in Ablauf und Steuerung nicht grundlegend vom Nahkampf. Auch hier lösen Sie Spezialattacken über Nummerntasten aus, um feindlichen Schiffen Schaden zuzufügen. Erst später lernen Sie, wie man mithilfe spezieller Munition Schiffe kapert. Dabei kommt es dann zu einer Massenschlacht an Deck, wobei der Computer Ihre Mannschaft führt. Gefechte wie diese, bei denen sich größere Ansammlungen von Spieler- und computergesteuerten Charakteren gegenüberstehen, gibt es ebenso an Land. Für den Schiffskampf findet sich in jedem Hafen ein Lehrer, der Ihnen neue Fertigkeiten beibringt, die Sie als Kapitän eines Schiffs benötigen. Am Ende der Einführungssequenz erhalten Sie in Form einer Schatzkarte die erste echte Quest (Mission), die sich wie ein roter Faden durch das Abenteuer zieht. Danach im Heimathafen angekommen, sollten Sie sich erst einmal gut umschauen und alle weiteren verfügbaren Aufträge sammeln. So lernen Sie Schritt für Schritt die Spielmerkmale und Eigenheiten des Titels kennen. Eine Übersichtskarte, auf der Missionsziele und wichtige Schauplätze eingezeichnet sind, unterstützt Sie dabei.

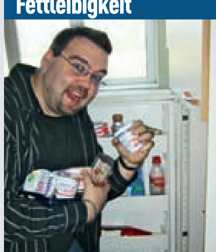
DAS GELD LIEGT AUF DER STRASSE

Sie fragen sich jetzt bestimmt, warum wir Ihnen *Pirates of the Burning Sea* nur als Beta-Test präsentieren, zumal das Spiel schon erhältlich ist, wenn Sie diese PC ACTION-Ausgabe in Händen halten. Die Antwort ist einfach: Die Eindrücke, die wir in der bis Ende 2007 laufenden Beta und während der ersten Tage der Pre-Order-Schnupperphase Anfang Januar sammelten, reichen für eine endgültige Bewertung nicht aus. Vor allem, da es in dieser Zeit nicht möglich war, zwei der wichtigsten Spielmerkmale eingängig zu testen. PvP-Gefechte zwischen Nationen waren zwar möglich, die umfangreiche Simulation des dauernden Kriegs zwischen den einzelnen Fraktionen jedoch nicht vollständig

Das gibt es doch nicht!

PotBS bietet enorme Charaktergestaltungsmöglichkeiten. Diese Merkmale vermissen wir aber:

Fettleibigkeit



Typischen PC-Spielern wie unserem Redaktionsbomber Marc Brehme fällt es schwer, sich mit den superschlanken Charaktermodellen zu identifizieren. Zur Frustbewältigung plündert er daher noch regelmäßiger den Firmenkühlschrank.

Riesenwuchs



Alle Spielfiguren in *Pirates of the Burning Sea* sind gleich groß. Herr Hesse (Bild links mit Lieblingsstandgebläse) fühlt sich von dieser willkürlichen Bevormundung regelrecht dämonisiert.

So spielt sich Pirates of the Burning Sea

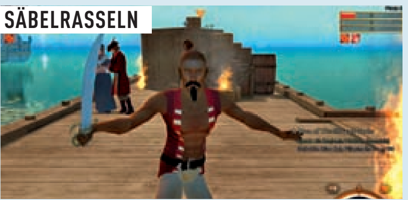
Schiffskämpfe und Schwertduelle gehören zur Standardausstattung. Was hat der Titel noch zu bieten?

SEESCHLACHTEN



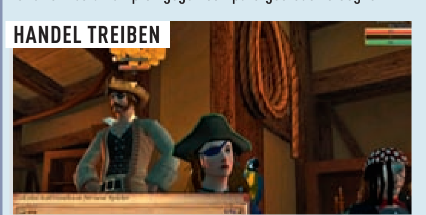
Die Seegefechte sind optischer und spielerischer Höhepunkt des Online-Rollenspiels. Lassen Sie die Kanonen sprechen!

SÄBELRASSELN



Dem Nahkampfsystem fehlt es an Abwechslung und Tiefgang, vor allem beiß Kämpfen gegen computergesteuerte Gegner.

HANDEL TREIBEN



Angebot und Nachfrage bestimmen die Wirtschaft. Wer im Schulfach Wirtschaftslehre aufgepasst hat, ist hier im Vorteil!

SPIELER-GEGEN-SPIELER-GEFECHTE (PVP)



Das bedeutet Krieg! Die vier Fraktionen balgen sich ständig um Hafenstädte, Rohstoffe, Rum und Ehre!

Schon Ihr erstes Schiff kann sich sehen lassen und ist auch gut bewaffnet. Wie gut, werden die Piraten (Schiff mit roten Segeln) gleich herausfinden.

»Das ist eindeutig der Bootsektor.«

implementiert. Im Mittelpunkt der Schlachten, an denen Hunderte von Spieler teilnehmen, steht es, Häfen in Besitz zu nehmen. Ein weiterer Eckpfeiler, der sich erst entsprechend entwickelt, sobald viele Spieler die Server bevölkern, ist das Wirtschaftssystem. Es beruht auf den Gesetzen von Angebot und Nachfrage und ist eng mit den verfügbaren Handwerksberufen verbunden. Ein Beispiel: Sie wollen ein neues Schiff und brauchen dafür Rohstoffe. Einige sammeln Sie selbst, andere Produkte kaufen Sie über das Auktionshaus von anderen Spielern. Wenn nun viele Mitstreiter ebenfalls Rohstoffe zum Schiffsbau suchen, dann steigen die Preise für die benötigen Materialien. Wer den Markt sondiert und geschickt Einkäufe tätigt, macht so ein Vermögen.

AKTIVE SUCHTPRÄVENTION

Schon jetzt steht fest: *Pirates of the Burning Sea* ist gehaltvoller und unterhaltsamer als Fernostkonkurrent *Bounty Bay Online*, erreicht aber nicht die Klasse eines *World of Warcraft*. Dafür gibt es mehrere Gründe. Der wichtigste ist die fehlende Vielfalt an Ausrüstungsgegenständen, was sich negativ auf die Langzeitmotivation auswirkt. Bei *WoW* sind Sie ständig auf der Suche nach besseren Kleidungsstücken, Accessoires und Waffen für Ihre zahlreichen Ausrüstungsplätze. Bei *PotBS* darf Ihr Held lediglich zwei Waffen und drei Bonusgegenstände tragen. Selbst wenn man noch den Ausbau Ihres Schiffes hinzunimmt, ist das auf lange Sicht zu wenig, um Sammelwütige zu befriedigen. Dafür punktet der Titel hinsichtlich Präsentation, Atmosphäre, Sound und – mit Abstrichen für seltsam anmutende Animationen – auch Grafik. Wie nicht anders zu erwarten, bedient man zudem fast alle gängigen Piratenklischees. In der Regel mit einem sympathischen, leicht ironischen Unterton. Wolfgang Fischer

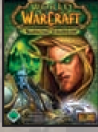
Info: www.burningsea.com



WOLFGANG FISCHER

Was ich bisher von *Pirates of the Burning Sea* gesehen und gespielt habe, macht einen soliden, teilweise sogar guten Eindruck. Aber es haut mich nicht vollends vom Hocker. Liegt vielleicht daran, dass ich als aktiver *World of Warcraft*-Spieler bei Online-Rollenspielen sehr hohe Qualitätsansprüche stelle. Und das nicht ohne Grund: Schließlich wollen die Entwickler monatlich ordentlich Asche für ihr Produkt sehen. Ob sich das bei *PotBS* lohnt, lässt sich aktuell noch nicht beantworten. Das in der Theorie gute Handels- und Handwerkssystem sowie der ambitionierte PvP-Modus (Spieler gegen Spieler) mit seinen Massenschlachten um Hafenstädte müssen es wohl richten. Besser gesagt: Diese beiden Merkmale sollen das zu befürchtende Motivationsloch stopfen, das bei vielen Spielern spätestens ab Stufe 20 einsetzt. Dann ist der Reiz des Neuen erloschen und die (hoffentlich) zahlreichen Spieler auf den über zehn Servern wollen beschäftigt werden. *WoW* fängt dieses Problem auf, indem es Spielern ständig neue Gegnerarten, Areale, Aufgaben und vor allem Massen an Ausrüstungsgegenständen um die Ohren klatscht. Ich bin gespannt, wie die Lösung der *PotBS*-Entwickler aussieht.

Vergleich



WoW: The Burning Crusade

PRO + CONTRA
- + Riesige Spielwelt
- + Unzählige Aufträge
- + Einsteigerfreundlich
- − Sehr hohe Suchtgefahr

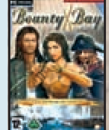
93 % MEHRSPIELER



Pirates of the Burning Sea

PRO + CONTRA
- + Gelungene Atmosphäre
- + Taktische Seeschlachten
- − Wenig Ausrüstungsteile
- − Langweiliger Nahkampf

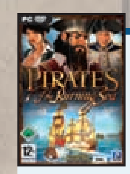
Gut MEHRSPIELER



Bounty Bay Online

PRO + CONTRA
- + Nette Entdeckungsmissionen
- − Unkomfortable Bedienung
- − Technisch nicht auf der Höhe
- − Zäher Einstieg

64 % MEHRSPIELER ABGEWERTET



Pirates of the Burning Sea

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	22. Januar 2008
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Flying Lab Software
VERTRIEB	Sony Online Ent./Koch Media
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MB RAM, 5 GB HD, 128-MB-Grafikkarte, WinXP, Breitband-Internetverbindung

ABONNEMENT-KONDITIONEN
Bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt

GRAFIK	69 %
SOUND	79 %
STEUERUNG	80 %

TENDENZ
HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Schiffe versenken mal anders. Nicht so ausgereift wie *WoW*, aber definitiv einen Blick wert.

»Gut zu wissen, wie der Hase läuft.«

VIVA PIÑATA

Gartenvielfalt

Die Piñatas sind der Natur nachempfunden, etwa der Hase (blau) oder die Würmchen (mit einem Herzsymbol über der Figur).

„Glitschiger Aal und Einäugige Schlange haben ein Techtelmechtel.“ Solche Spielmeldungen dürfen Sie hier wörtlich nehmen.

Schließlich dreht sich in der Spielwelt von *Viva Piñata* für PC (die Xbox-360-Version erschien vor gut einem Jahr) alles um Fortpflanzung. Dass hier zwei Würmchen einen Paarungstanz hinlegen, damit ein drittes rauskommt, ist wesentlicher Bestandteil des Spielkonzepts. Die mehr oder minder lustigen Namen haben wir den Tierchen selbst verpasst.

EINE WAHRE ZUCHTANSTALT

Aber alles der Reihe nach: In *Viva Piñata* kümmern Sie sich aus der Ich-Sicht um einen Piñata-Garten. Piñatas sind die in Spanien und Lateinamerika verbreiteten Figuren aus Pappmaschee (wir hassen die neue Rechtschreibung), gefüllt mit Leckereien und Früchten. Die süßen Viecher wollen in Ihrem virtuellen Garten ein neues Zuhause finden. Am besten erklären wir Ihnen das Spielprinzip anhand eines Beispiels. Zu Beginn stehen Sie vor einem wild wucherndem und verkommenen Fleckchen Erde. Mit einer Schaufel klopfen Sie die Büsche nieder und die Erde weich. Prompt zieht bei Ihnen der erste Bewohner ein – ein Whyrm, der wie ein Regenwurm aussieht, nur viel niedlicher. Wenn Sie jetzt mit ein paar Mausbewegungen etwas Grünzeug anpflanzen – die Samentüte trägt übrigens den doppeldeutigen Namen „Graspäckchen“ –, flattern die ersten Vogel-Piñatas an. Bauen Sie für den Wurm ein Häuschen und verkuppeln Sie ihn mit einem anderen – schon geht der Paarungstanz los. Das Ergebnis werfen Sie den Vogel-Piñatas zum Fraß vor, die mit einem satten Magen ebenfalls paarungswillig sind. Stecken Sie noch ein paar Blumensamen in die Erde, kriechen und schleichen die nächsten Tierchen heran. Zugegeben, *Viva Piñata* ist ein wenig monoton, weckt beim Spieler jedoch dank der Knuddeloptik und vielen Gestaltungsmöglichkeiten sofort den Fortpflanzungstrieb. Einen rein virtuellen natürlich. Alexander Frank

Info: www.vivapinata.com



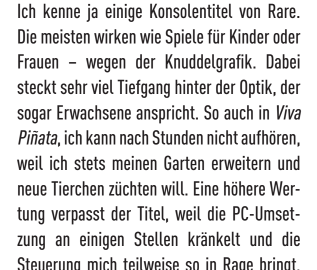
Rare Ware

Den PC-Spielern sollte der Konsolenspiele-Hersteller Rare wenigstens vom Namen her bekannt sein. Ihnen nicht? Schämen Sie sich!

Der Entwickler ist bereits seit 1983 tätig. Die meisten Spiele programmierte Rare für diverse Nintendo-Plattformen. Zu den bekanntesten Werken zählen diese vielfach ausgezeichneten Spiele: *Donkey Kong Land/Country*-Serien (Gameboy/SNES), *Banjo-Kazooie*-Serie (Gameboy Advance/Nintendo 64), *Perfect Dark* (Nintendo 64) und diverse Umsetzungen von *Conker*, einem unglaublich derben, aber extrem spaßigen Abenteuer.



Bild aus *Conker: Live & Reloaded* auf Microsoft Xbox (Altersfreigabe: Ab 16 Jahren).



ALEXANDER FRANK

Ich kenne ja einige Konsolentitel von Rare. Die meisten wirken wie Spiele für Kinder oder Frauen – wegen der Knuddelgrafik. Dabei steckt sehr viel Tiefgang hinter der Optik, der sogar Erwachsene anspricht. So auch in *Viva Piñata*, ich kann nach Stunden nicht aufhören, weil ich stets meinen Garten erweitern und neue Tierchen züchten will. Eine höhere Wertung verpasst der Titel, weil die PC-Umsetzung an einigen Stellen kränkelt und die Steuerung mich teilweise so in Rage bringt, dass ich kleine Kinder fressen will.

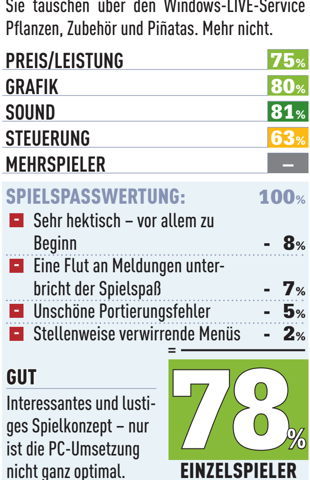
Viva Piñata



PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	13. November 2007
GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Rare
VERTRIEB	Microsoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 1 GB RAM, Nvidia Geforce 5900/Ati Radeon 9600, 8 GB HD, Windows XP SP 2

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie tauschen über den Windows-LIVE-Service Pflanzen, Zubehör und Piñatas. Mehr nicht.



PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	80%
SOUND	81%
STEUERUNG	63%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Sehr hektisch – vor allem zu Beginn	- 8%
Eine Flut an Meldungen unterbricht der Spielspaß	- 7%
Unschöne Portierungsfehler	- 5%
Stellenweise verwirrende Menüs	- 2%
=	

GUT
Interessantes und lustiges Spielkonzept – nur ist die PC-Umsetzung nicht ganz optimal.

78% EINZELSPIELER



VERGLEICH
Black & White 2
79% (Abgew.)
BESSER
SCHLECHTER
Impossible Creatures
73% (Abgew.)



Ein Kampfläufer der außerirdischen Hierarchie stapft durch Paris und vernichtet gnadenlos alles, was seinen Weg kreuzt.

»Übermächtig: der Golden-Shower-Ranger.«

UNIVERSE AT WAR: ANGRIFFSZIEL ERDE

Ungeheuer groß

Männer stehen auf Dreier. Ob das auch bei Spielen gilt? In *Universe at War* balgen sich gleich drei außerirdische Rassen um die Erde.

In der Einstiegsmission von *Universe at War: Angriffsziel Erde* steuern Sie die Menschheit, die verzweifelt gegen die Hierarchie kämpft, wie gewohnt aus der Iso-Perspektive. Das ist nicht etwa gesellschaftskritisch gemeint, Hierarchie ist die Bezeichnung für eine außerirdische Rasse, die willkürlich Planeten zerstört – und jetzt ist die Erde an der Reihe. Doch zum Glück der Menschen gibt es ja noch das Volk der Novus, den Erzfeind der Hierarchie. In deren

Die kennst du doch!

Entwickler Petroglyph ist für Strategiespieler kein unbeschriebenes Blatt: Im Jahr 2006 veröffentlichten die Jungs das famose *Empire at War* (PC ACTION-Wertung: 88 %), das im *Star Wars*-Universum spielt. Mit *Universe at War: Angriffsziel Erde* erschaffen sie sich nun ihr eigenes Science-Fiction-Universum.


»Spielt nur auf der Straße: die Origami-Boygroup As Falt.«

Mit unserer Novus-Armee haben wir einige Einheiten der Hierarchie (Bildmitte oben) in die Enge getrieben und geben ihnen nun den Rest.

Rolle schlüpfen Sie fortan, mischen sich gerade noch rechtzeitig in den Konflikt ein und retten so die Menschheit vor dem Untergang – vorläufig zumindest. Denn noch ist der Krieg um die Erde nicht gewonnen. Bevor eine der beiden Seiten den Sieg erringt, schaltet sich eine dritte Fraktion ein: die Masari. Diese schliefen seit Jahrtausenden tief in der Erde eingegraben und machen nun ordentlich Rabatz, weil man sie geweckt hat. Da kommt Freude auf.

TOLLE VORSTELLUNG

Die Kampagne präsentiert sich insgesamt sehr gut. Zwar ist die Geschichte stellenweise vorhersehbarer als eine russische Präsidentschaftswahl unter Putin, wird aber gelungen und mitreißend erzählt. Wie bei *Starcraft* wechselt im Lauf der Kampagne, welche Fraktion Sie steuern. So lernen Sie alle drei Seiten gut kennen und erleben die Handlung aus verschiedenen Perspektiven – sehr gut! Doch es kommt noch besser: Denn im Gegensatz zu so manchem Konkurrenztitel unterscheiden sich die Fraktionen bei *Universe at War* spürbar!

HEILIGE DREIFALTIGKEIT

Beginnen wir mit den Novus. Dieses Volk, das zum größten Teil mit Robotern in die Schlacht zieht, trumpft besonders durch seine fortschrittliche Technik auf. Das Energienetzwerk der Novus dient beispielsweise gleichzeitig als Transportweg für Truppen. Praktisch: Die Einheiten nutzen diese Möglichkeit selbstständig und ersparen dem Spieler damit viel zeitraubendes Einheitenmanagement. Qualitativ machen die Truppen der Novus zwar nicht viel her, dafür läuft die Produktion auf Hochtouren. Sprich: Masse statt Klasse. Die Hierarchie zeichnet sich durch eine ganz andere Besonderheit aus: die gewaltigen Kampfläufer. Die-

So spielt sich Universe at War

Wie in nahezu jedem Echtzeit-Strategiespiel sammeln Sie auch hier Rohstoffe, bauen Ihre Basis auf und rekrutieren Einheiten. Doch wie Sie das tun, hängt von der jeweiligen Fraktion ab! Zur Wahl stehen ...

NOVUS


Die Novus sind auf Massenproduktion ausgelegt. Innerhalb von wenigen Minuten stellen Sie recht ansehnliche Armeen auf und schicken diese mittels Energie-Netzwerk über die gesamte Karte.

HIERARCHIE

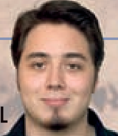

Bei der Hierarchie-Fraktion herrscht das Motto: Eile mit Weile. Mit den langsamen, aber verdammt starken Kampfläufern produzieren und besiegen Sie Ihre Gegner in gemäßigtem Tempo.

MASARI


Dank der Fähigkeit, zwischen Licht- und Schattenmodus zu wechseln, passen sich die Masari schnell jeder auftretenden Problemsituation an. Sie sind das flexibelste der drei Völker.

Testlogbuch
Universe at War

***Universe at War* hat mich positiv überrascht.**


DENNIS BLUMENTHAL

MONTAG, 7.1.2008 | 5:27 Uhr
Ich stoße meine Freundin aus dem Bett. Sie schreit und beginnt zu weinen – wahrscheinlich hat sie sich etwas gebrochen. „Die soll sich nicht so haben", denke ich, „immerhin war das Hochbett ihre Idee". Da mir das Gejammer dezent auf meine mächtigen Cojones geht, entschließe ich mich, in die Redaktion zu fahren und den *Universe at War*-Test anzufangen.

MONTAG, 7.1.2008 | 9:05 Uhr
Wow, ich bin begeistert! Der Anfang von *Universe at War* hat mich fast umgehauen, so eine Atmosphäre erlebt man selten in einem Strategiespiel. Nervig jedoch finde ich die Grafik- und KI-Fehler, die hin und wieder auftreten. Im Großen und Ganzen gibt es aber nichts zu meckern, denn die unglaubliche Vielfalt an Einheiten der drei komplett unterschiedlichen Rassen macht die eben erwähnten Problemchen schnell vergessen.

DIENSTAG, 8.1.2007 | 18:59 Uhr
Nachdem ich nun zahllose Stunden mit *Universe at War* verbracht habe, bin ich mir sicher: es ist ein Echtzeit-Strategiespiel! Das Spiel gefällt mir sehr gut, die Mängel halten sich in Grenzen und die Balance ist den Entwicklern überraschend gut gelungen, wenn auch nicht ganz perfekt. Worüber ich mich ernsthaft aufrege, ist die Battlecam. Diese spezielle Kameraperspektive soll für Stimmung sorgen, indem sie bei Kämpfen ganz nah ans Geschehen zoomt. Mittendrin statt nur dabei eben. Doch was ist das? Als sich gerade geschätzte 500 Millionen meiner Einheiten mit zig riesigen Kampfläufern der Hierarchie einen unerbittlichen Kampf auf Leben und Tod liefern, aktiviere ich gespannt die Battlecam – und was erblicken meine müden Augen? Das Ding zeigt mir meinen Rohstoffsammler beim gemütlichen Verrichten seiner Tätigkeit – natürlich aus nächster Nähe. Na ja. Dann halt nicht.

MITTWOCH, 9.1.2008 | 10:11 Uhr
Hole meine Freundin aus dem Krankenhaus ab und male ihr einen Smiley auf das Gipsbein. Auf den Arm male ich ein Herz.

DONNERSTAG, 10.1.2008 | 00:45 Uhr
Nach zahllosen Stunden habe ich den *Universe at War*-Test fast fertig. Nur die letzte Zeile des Testlogbuchs fehlt mir noch – uuuuund fertig! Tjaaaa, gelernt ist gelernt!

GUTE ZEITEN


Die Rassen sind sehr unterschiedlich und innovativ.

SCHLECHTE ZEITEN


Grafik-Fehler trüben oft die sonst tolle Atmosphäre.



Unser gewaltiger Kampfläufer der Hierarchie stürmt in die Basis der Masari (links).

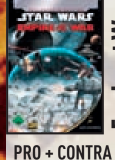
se Kolosse sind mehr als nur bloße Zerstörungsmaschinen, viel mehr sogar! Genau genommen ist jedes Exemplar eine eigene mobile Basis. Jeder Läufer besitzt einige freie Sockel, die Sie mit diversen Modulen bestücken dürfen. Je nachdem welche Module Sie einbauen, verfügt der Läufer über andere Fähigkeiten, unter anderem die Produktion von Einheiten! Zu guter Letzt gibt es die Masari, die vom Aussehen an die vergangenen Kulturen der Mayas, Inkas und alten Ägypter erinnern. Die Besonderheit der Masari ist, dass sie zwischen den sogenannten Licht- und Schattenmodi hin- und herschalten. Abhängig von diesen Modi verändern sich Fähigkeiten und Werte der Einheiten. Noch ein Wort zum Thema Ressourcen-Sammeln: Vergessen Sie Tiberium, Mineralien, Holz, oder weiß der Geier was, – in *Universe at War* nutzen Sie Ihre Umgebung als Rohstoffe: von Menschenhand errichtete Gebäude, Überreste besiegter Gegner – nahezu alles lässt sich verwerten.

DURCHWACHSEN

Die Steuerung geht meist recht locker von der Hand und lässt sich als durchaus gelungen bezeichnen, wenn auch mit kleinen Mängeln. So ist gerade bei den Novus die Einheiten-Produktion zeitweise recht unkomfortabel, da man pro Gebäude nur eine geringe Zahl an Einheiten in Warteschleife produzieren lassen kann. Positiv zu vermerken ist jedoch, dass sich Ihre Truppen automatisch in Formationen anordnen und eine Gruppe aus verschiedenen Einheitentypen unaufgefordert die Geschwindigkeit des langsamsten Mitglieds annimmt. Im Bereich Grafik ist *Universe at War* gut – nicht sehr gut. Es sieht zwar alles recht hübsch aus, aber so wirklich zum Staunen bringt das Spiel einen nicht. Was die Geräuschkulisse angeht: Dafür gibt es wohl nur einen passenden Begriff – durchwachsen. Die Hintergrundmusik präsentiert sich mal orchestral und äußerst stimmig, etwa bei den Masari, und mal elektronisch und unpassend, als ob ein betrunkener Vierjähriger mit dem *Music Maker* experimentiert hätte, beispielsweise bei den Novus. Ebenso die Synchronisation: Einige der Sprecher zeigen herausragende Leistungen, andere hingegen sind, wenn überhaupt, Durchschnitt. Die größten Kritikpunkte bei *Universe at War* sind die regelmäßig auftretenden Probleme der künstlichen Intelligenz und die schwankende Missionsqualität. So fällt es manchen Einheiten hin und wieder im Traum nicht ein, auf Gegner das Feuer zu eröffnen – obwohl sie einander nah genug sind, sich gegenseitig auf die Füße zu treten. All das ändert aber nichts an dieser Tatsache: Petroglyph ist mit *Universe at War* ein sehr gutes Strategiespiel gelungen, das mit drei komplett unterschiedlichen Rassen und einer tollen Atmosphäre glänzt. Dennis Blumenthal

Info: www.sega.de

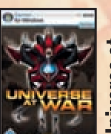
Vergleich



Empire at War

PRO + CONTRA
- + *Star Wars*-Lizenz
- + Dynamischer Spielablauf
- − Balance-Schwächen
- − Leistungseinbrüche

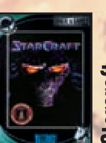
88% EINZELSPIELER



Universe at War

PRO + CONTRA
- + Innovative Einheiten
- + Gelungene Atmosphäre
- − Schmucklose Schlachtfelder
- − Zeitweise unübersichtlich

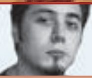
85% EINZELSPIELER



Starcraft

PRO + CONTRA
- + Perfekte Balance
- + Genialer Mehrspielermodus
- − Unzeitgemäße Grafik
- − Veraltete Story-Präsentation

79% EINZELSPIELER ABGEWERTET



DENNIS BLUMENTHAL

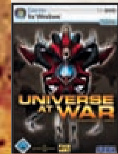
Universe at War ist ein tolles Spiel. Es gefällt mir schon allein aus dem Grund, dass es in dieselbe Kerbe schlägt wie mein heiß geliebtes *Starcraft*: Science-Fiction-Universum, drei Rassen, die sich komplett unterscheiden und dabei trotzdem ebenbürtig sind, die Art der Handlungsfortführung. Die Fraktionen spielen sich alle sehr unterschiedlich. Daher dürfte nahezu jeder Echtzeit-Stratege auf seine Kosten kommen. Natürlich gibt es einige Dinge, die stören, wie die Aussetzer der künstlichen Intelligenz oder die Tatsache, dass manche Missionen unglaublich schwer, andere dafür kinderleicht sind. Unterm Strich ist *Universe at War* ein sehr gutes Strategiespiel – von mir eine klare Kaufempfehlung.



ANDREAS BERTITS

Ich hasse es, wenn Spiele nicht das halten, was ihr Name verspricht. Bei *Universe at War* dachte ich an ein ganzes Universum, das im Krieg liegt! Millionen von Völkern und Planeten – aber es handelt sich nur um die Erde. Na ja, man darf ja noch träumen. Positiv überraschte mich an Petroglyphs neuem Titel, dass die Balance zwischen den Völkern wirklich gelungen ist. Eine Ohrfeige dagegen gibt es für die Grafik, die mir in Zeiten von *Company of Heroes* nur ein müdes Gähnen entlockt. Trotzdem lasse ich mich gerne zu einer Partie hinreißen, da mich auch die Geschichte interessiert und die Atmosphäre irgendwie an alte Science-Fiction-Filme aus den 50er- und 60er-Jahren erinnert.

Universe at War





PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	31. Januar 2008
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Petroglyph
VERTRIEB	Sega
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

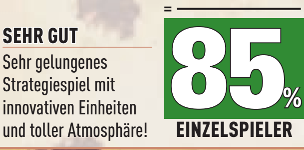
MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 4,9 GB Festplattenspeicher, 128 MB Grafikspeicher, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Welteroberung, 1-8 Spieler, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	79%
SOUND	85%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Probleme der künstlichen Intelligenz	- 5%
− Schwankende Missionsqualität	- 4%
− Durchwachsene Synchronisation	- 3%
− Nur ein Schwierigkeitsgrad	- 3%

SEHR GUT
Sehr gelungenes Strategiespiel mit innovativen Einheiten und toller Atmosphäre!



= 85% EINZELSPIELER



»Da kommt Festtagsstimmung auf: Zweiter Advent an der Front.«

Mit einigen Panzern und Panzerabwehrkanonen hatten wir einen strategisch wichtigen Brückenkopf.

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

Ausgebrannt

Im Jahr 2000 feierte Entwickler Fireglow mit *Sudden Strike* große Erfolge. Nun erscheint Teil 3 – kann dieser daran anknüpfen?

Als *Sudden Strike*-Spieler der ersten Stunde freute sich der Autor dieser Zeilen sehr, als er eines Morgens die Testversion von *Sudden Strike 3* auf seinem Arbeitsplatz vorfand.

IM WESTEN NICHTS NEUES

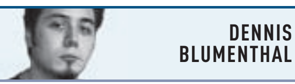
Wie bei den Vorgänger-Teilen spielt auch die Handlung von *Sudden Strike 3: Arms for Victory* im Zweiten Weltkrieg. Es kommt dem Titel nicht zugute, dass man sich an ein derart verbrauchtes Szenario klammert. Apropos verbraucht, das trifft auch auf den Rest des Spiels zu. Wer die vorherigen Teile gespielt hat, fühlt sich sofort heimisch – findet dafür aber kaum Neuerungen. Die Tatsache, dass nun erstmals in der *Sudden Strike*-Serie eine 3D-Grafik-Engine Verwendung findet, ändert daran auch nichts. Denn wo andere 3D-Strategietitel, beispielsweise *World in Conflict*, mit ausgeklügelten Kameraperspektiven aufwarten, bietet *Sudden Strike 3* die altbewährte Iso-Perspektive mit gerade einmal ausreichendem Zoom. Die Optik ist nett, jedoch nicht zweckmäßig. Einzelne Einheiten lassen sich kaum erkennen, das gezielte Herauspicken und Steuern von Truppen fällt daher schwer. Dies verleitet dazu, einfach alle in der Nähe befindlichen Kämpfer auszuwählen und sie ohne besondere taktische Befehle (wie einen Zangenangriff oder einen Hinterhalt) in den Kampf zu schicken. Zum Leidwesen echter Strategen und Taktiker geht diese Vorgehensweise meist auf, sofern die eigenen Mannen in der Mehrheit sind. Überhaupt scheint es, als würden die Kämpfe fast immer durch Masse statt Klasse entschieden. Fehlende Innovationen, das verbrauchte Szenario, eine maximal mäßige künstliche Intelligenz und die misslungene Steuerung machen *Sudden Strike 3* zu einem mittelmäßigem Strategie-Spiel – nicht weniger, aber eben auch nicht mehr. Schade! Dennis Blumenthal

Info: www.suddenstrike.com



»Irrglaube: Das andere Ufer ist nicht wärmer.«

Bei der Landung auf Iwo Jima stürmen zahllose Infanteristen den japanischen Strand.



DENNIS BLUMENTHAL

Früher spielte ich abendelang *Sudden Strike. Arms for Victory* jedoch hat mich etwas enttäuscht. Zwar flammt hin und wieder das alte Spielgefühl auf und man scrollt hektisch über die Karte – händeringend nach weiteren Einheiten suchend, die man dem Gegner entgegenwerfen kann –, doch diese Momente sind nun rar gesät. Da kommt es häufig vor, dass man sich beispielsweise über die blöde künstliche Intelligenz ärgert, die wieder mal nicht so angreift, wie sie soll. Für eingefleischte Strategen trotzdem ein Blick wert.

SS 3: Arms for Victory



PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 4. Dezember 2007

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Fireglow Interactive
VERTRIEB	Koch Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,8 GHz, 1 GB RAM, 820 MB HD, Geforce 6800 oder Ati X800, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu acht Spieler via Netzwerk oder Internet, ein Spieler pro DVD

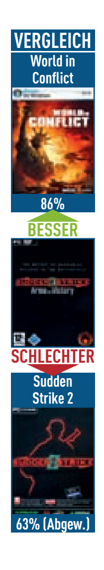
PREIS/LEISTUNG	62%
GRAFIK	69%
SOUND	71%
STEUERUNG	49%
MEHRSPIELER	68%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Masse siegt meist über Klasse	-15%
Misslungene Steuerung	-10%
Eintöniger Spielverlauf	- 6%
Parteien sehr ähnlich	- 4%



BEFRIEDIGEND
Mäßige Fortsetzung eines ehemals grandiosen Strategiespiels.

= 65%
EINZELSPIELER



»Gibt es auch im Freien: Tunnelblick.«

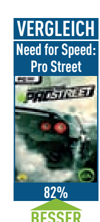
Wir zünden im Golf die Nitro-Anlage und ziehen an einem Konkurrenten vorbei.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Rückwärtsgang

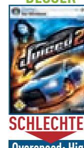


VERGLEICH
Need for Speed: Pro Street



82%

BESSER



SCHLECHTER

Overspeed: High Perf. Str. Racing

67%

Heiße Schlitten, dicke Motoren und scharfe Mädels – unser Redaktionsalltag ist dem von *Juiced 2* verdammt ähnlich.

Juice Games ist eine kleine, aber feine Entwicklerschmiede im Süden Englands. Mit *Juiced* gelang der gut gelaunten Bande rund um Firmenchef Colin Bell vor zweieinhalb Jahren ein Überraschungshit, der weltweit über 1,5 Millionen Mal über den Ladentisch wanderte. Bietet der Nachfolger nun ein ähnlich großes Überraschungspotenzial? Ja – er ist überraschend schwach!

DAS IST JA ABGEFAHREN!

Bereits beim ersten Rennen fällt auf, dass mit der PC-Version einiges schiefgelaufen ist. Die Grafik geht zwar in Ordnung, kann aber nach heutigen Maßstäben keinen Blumenthal mehr gewinnen. Dazu kommen regelmäßige, hardwareunabhängige, zum Teil heftige Ruckelanfälle, die den Spieler meist postwendend in die nächste Leitplanke verfrachten. Auch die Kulisse bietet nichts Neues: Im Rahmen der US-Automobil-Veranstaltung Hot Import Nights rasen Sie bei Nacht durch abgesperrte Stadt-Kurse. Die Strecken erinnern stark an *Need for Speed: Underground*, sehen allerdings nicht so gut aus. Und das, obwohl *Underground* bereits mehr als vier Jahre auf dem Buckel hat.

DARAUF KANNST DU BAUEN

In *Juiced 2* gibt es zehn Renn-Ligen. Sie fangen als unbeschriebenes Blatt in der niedrigsten Klasse an und rollen das Feld von hinten auf. Entsprechend stehen Ihnen am Anfang nur die lahmarschigsten Karren des 90 Autos umfassenden *Juiced 2*-Fuhrparks zur Verfügung. Doch, oh Wunder: Das Start-Budget fällt gar nicht mal so mickrig aus. Deshalb legen Sie sich gleich zu Beginn beispielsweise einen Audi TT zu – allerdings nur in der Billig-Variante ohne richtig Bums unter der Haube. Da aber auch die Optik der Standard-Kübel genauso aufregend ist wie eine Live-Marathon-Übertragung, begibt sich der Autofreund erst mal in die Werkstatt. Hier gibt es 350 Original-Tuningteile renommierter Hersteller wie etwa König, Momo oder Rieger, die Sie mit wenigen Klicks in Ihre Karre fummeln. Während sich Veränderungen an Motor, Turbo oder Bremsanlage deutlich auf das Fahrverhalten auswirken, sind Bauteile wie Heckspoiler, Außenspiegel oder Seitenschweller reiner optischer Schnickschnack, der außer schön auszusehen keinen Sinn hat. Eine Funktion wie das sogenannte „Autosculpt" von *Need for Speed: Pro Street*, womit Sie Ihr Auto individuell gestalten, gibt es in *Juiced 2* nicht. Aber dank etlicher visueller Modifikationen, zum Beispiel Lackarten und Aufkleber, haben Tüftler genügend Freiraum, sich einen passenden Rennschlitten zusammenzubasteln.

DAS SCHADET NICHTS

Juiced 2 hat mit Simulation so viel zu tun wie Dieter Bohlen mit anspruchsvoller Musik. Stattdessen setzen die Entwickler auf grellbunte Neon-Optik und übertriebene Fahrmanöver. So heizen Sie mit Ihrem Gefährt durch die sechs grob nachgebildeten Metropolen London, Rom, Tokio, Paris,



Trotz massig PS haben wir mit unserem Acura Integra Type R das Nachsehen – ein deutliches Zeichen, nach dem Rennen an den Wageneinstellungen zu feilen.



Alle 90 Autos gleichen den Original-Vorbildern wie ein Ei dem anderen. Sogar die Armaturen sehen authentisch aus. Die Cockpit-Perspektive ist allerdings nur fortgeschrittenen Spielern zu empfehlen.



In der Tuning-Werkstatt können Sie Ihre Karren komplett auseinandernehmen und nach Ihren Vorstellungen wieder zusammenbauen.

Sidney und San Francisco. Obwohl die Städte in der Realität Tausende von Kilometern voneinander entfernt sind, ist der grafische Unterschied im Spiel nur ein Katzensprung: Bis auf ein paar Sehenswürdigkeiten gibt es kaum Details, etwa Vegetation oder Architektur, die einem verraten, durch welche der Großstädte man gerade brettert. Und wo wir gerade bei fehlenden Details sind: Auf ein Schadensmodell haben die Entwickler fast völlig verzichtet. Okay, bei den doch sehr zahlreichen Zusammenstößen sähe die Karre sowieso binnen Minuten aus wie ein Haufen Schrott. Immerhin gibt es ein Minimal-Schadensmodell, das ein paar Beulen und Kratzer auf den Lack zaubert. Dennoch heimst sich *Juiced 2* hier Minuspunkte ein.

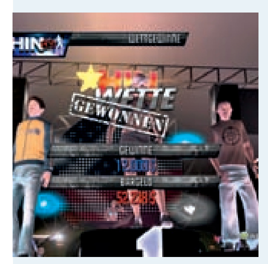
KOMM ÜBER DIE RUNDEN

Juiced 2 hat aber auch gute Seiten. So versüßen einem die Entwickler mit etlichen tollen Ideen den Rennalltag: Neben gewohnter Kost wie Runden-Turnieren gibt es spaßige Drift-Veranstaltungen, in denen Sie möglichst spektakuläre Schlitterpartien auf den Asphalt legen müssen. Außerdem erwarten Sie die sogenannten Last-Man-Standing-Wettbewerbe, bei denen eine Berührung mit der Bande das sofortige Aus bedeutet. Hier entsteht eine wilde Schubserei, bei der jeder versucht, den anderen aus dem Rennen zu befördern. Doch *Juiced 2* hat noch mehr auf Lager: Während es in den meisten Rennspielen reicht, als Erster über die Ziellinie zu donnern, gibt es in *Juiced 2* jede Menge Nebenaufgaben, etwa möglichst viele Unfälle verursachen. Ralph Wollner

Info: www.juiced2hin.com

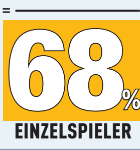
Wetten, dass ... ?

Neben den Siegprämien gibt es in *Juiced 2* andere Möglichkeiten, Kohle zu scheffeln: Ganz Schlaue fordern ihre Gegner zur Wette heraus.



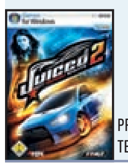
Das ausgetüftelte Wettsystem hatte bereits dem Vorgänger einen angenehm schmierigen Charakter verpasst. Auch in *Juiced 2* bieten diese Zockeinlagen zusätzliche Spannung. Vor den Rennen fordern Sie die Kontrahenten heraus und bestimmen den Einsatz. Nach einer Weile weiß man genau, welche Widersacher nur ein loses Mundwerk haben und sich ausnehmen lassen wie eine Weihnachtsgans. Im späteren Spielverlauf gibt es allerdings auch Mauscheleien im eigenen Team und es kommt vor, dass Sie ein Kollege absichtlich ausbremst.

RALPH WOLLNER



Juiced gehört heute noch zu meinen Lieblings-Rennspielen. Kein Wunder also, dass ich mich sofort freiwillig für den *Juiced 2*-Test meldete. So groß die Vorfreude, so groß war auch die Enttäuschung. Die Entwickler beschäftigten sich anscheinend zu 90 Prozent mit den Konsolen-Versionen – die PC-Fassung wirkt wie ein Stiefkind, dem man nicht mal die Xbox-Controller-Knöpfe aus den Menüs entfernt hat. Was bleibt, ist ein Spiel mit massig Potenzial, aber eben auch vielen technischen Fehlern. Wir beten für einen Patch!

Juiced 2: Hot Imp. Nights





PREIS	Ca. € 42,-
TERMIN	5. Dezember 2007
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Juice Games
VERTRIEB	THQ
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3,0 GHz, 1 GB RAM, 5,7 GB HD, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte, WinXP SP2

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Veranstaltungen des Karriere-Modus mit bis zu 8 Spielern, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	66%
SOUND	81%
STEUERUNG	74%
MEHRSPIELER	65%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Ruckler (hardwareunabhängig)	-14%
Kein Schadensmodell	-11%
Wenig Details abseits der Strecke	- 5%
Kurse sind sich zu ähnlich	- 2%
=	

BEFRIEDIGEND
Technisch enttäuschendes Rennspiel mit guten Ansätzen und spannendem Wettsystem.

68%
EINZELSPIELER

Spaceforce Captains



Eines der eigenen Schiffe explodiert in einer Auseinandersetzung mit Außerirdischen.

Erforschen Sie das All und halten Sie eine außerirdische Bedrohung auf! Diese wenig innovative Geschichte lässt schon mal kein allzu gutes Licht auf das komplett englische *Spaceforce Captains* von Provox Games scheinen. Sie beginnen als Kapitän eines Raumers, der ähnlich wie in *Heroes of Might and Magic* rundenweise aus einer unübersichtlichen Vogelperspektive den Weltraumsektor erforscht, in dem die Mission spielt. Sie sammeln Rohstoffe, übernehmen Stationen und treffen auf Gegner. Kommt es zu einem Kampf, stehen sich die Schiffe auf einem Gitterfeld gegenüber. Ebenfalls rundenweise bewegen Sie die Raumer und zielen auf die Feinde. Schalten Sie aber davor am besten den Sound aus, denn die grausigen Effekte führen auf Dauer sicher zu einem Hörsturz. Optisch macht *Spaceforce Captains* einen etwas besseren Eindruck. Zwar sehen die 3D-Schiffe detailarm aus, die Explosionen dagegen erfreuen das Auge. Die Fähigkeiten Ihrer Kapitäne lassen sich auch verbessern, was Ihnen vor allem bei Kämpfen zugute kommt. Neue Schiffe komplettieren Ihre Flotte. Die drei Kampagnen machen nur leidlich Spaß, daher ist das Spiel nur denjenigen zu empfehlen, die dieses Genre abgöttisch lieben. Andreas Bertits

Info: www.sfcaptains.com

		AUSREICHEND
PREIS/LEISTUNG	55%	54%
GRAFIK	58%	
SOUND	40%	
STEUERUNG	59%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE Runden-Strategie
HERSTELLER Provox Games/Jowood
PREIS Ca. € 30,-
MINDESTENS 2 GHz, 768 MB RAM, 3 GB HD, Win98SE

World Series of Poker 2008



		GUT
PREIS/LEISTUNG	77%	75%
GRAFIK	61%	
SOUND	65%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	80%	EINZELSPIELER

GENRE Sonstige Simulationen
HERSTELLER Left Field Productions/Activision
PREIS Ca. € 30,-
MINDESTENS 1,3 GHz, 256 MB RAM, 5 GB HD, Win XP

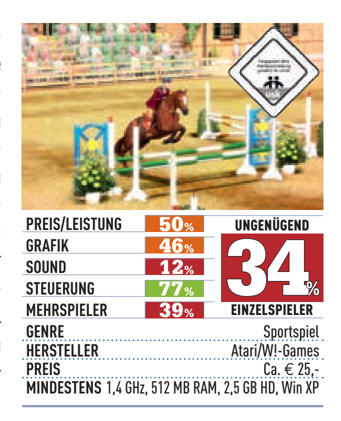
Ihr Gegenüber schwitzt wie ein Schwein und fasst sich zum wiederholten Mal ans Kinn. Das ist das Zeichen: Er blufft! Jetzt alles setzen und den Pot abräumen. Situationen wie diese, bei denen es auf Mitspieler und deren Verhalten ankommt, sind beim Poker das Salz in der Suppe. Diese menschliche Komponente fehlt *World Series of Poker 2008* – wie anderen Poker-Simulationen. Abgesehen davon macht der Lizenztitel alles richtig und bietet eine gelungene Präsentation, einen klasse Karriere-Modus, einfache Handhabung und spannende Online-Partien. Wolfgang Fischer

Info: www.activision.de

My Horse & Me

Das Spiel ist der reinste Kindergarten: Mit einem Pferdchen Ihrer Wahl sammeln Sie bunte Sterne ein oder nehmen an Springreitturnieren teil. Dabei müssen Sie Ihr Vieh nur lenken und die Geschwindigkeit bestimmen – springen tut der Gaul von selbst. In Bonusspielen sammeln Sie bunte Schmetterlinge oder probieren sich an Suchspielchen. Ganz im Ernst: Der Titel ist was für kleine Mädchen oder Jungs vor ihrem Coming-out. Obwohl wir keine Fehler gefunden haben, hat uns der Titel keinen Spaß gemacht. Wir gehören ja auch nicht zur Zielgruppe. Ralph Wollner

Info: www.atari.de



		UNGENÜGEND
PREIS/LEISTUNG	50%	34%
GRAFIK	46%	
SOUND	12%	
STEUERUNG	77%	
MEHRSPIELER	39%	EINZELSPIELER

GENRE Sportspiel
HERSTELLER Atari/W!-Games
PREIS Ca. € 25,-
MINDESTENS 1,4 GHz, 512 MB RAM, 2,5 GB HD, Win XP

Everquest 2: Rise of Kunark



		GUT
PREIS/LEISTUNG	80%	80%
GRAFIK	81%	
SOUND	82%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	–	MEHRSPIELER

GENRE Online-Rollenspiel
HERSTELLER Sony Online Entertainment
PREIS Ca. € 30,-
MINDESTENS 1 GHz, 512 MB RAM, 10 GB HD, Win XP

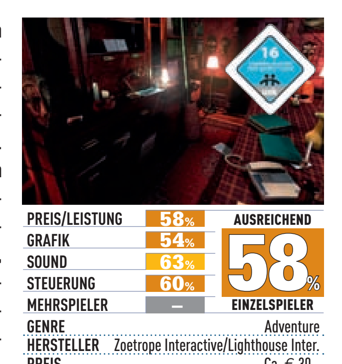
Dank der Erweiterung *Rise of Kunark* (Verkaufsfassung inklusive Hauptprogramm und vorherige Add-ons) ist *Everquest 2* schneller und besser als *World of Warcraft* – etwas provokant, aber nicht komplett verkehrt, denn *EQ 2* bietet jetzt schon, was *WoW* erst mit dem kommenden Add-on bringt: die Höchststufe 80! Das neue Land Kunark erleichtert Frischlingen den Einstieg in die komplexe Rollenspielwelt, liefert aber auch Herausforderungen für hochstufige Spieler und Schlachtzüge. Süchtige greifen zu, Interessierte testen 30 Tage kostenlos. Wolfgang Fischer

Info: www.everquest2.com

Darkness within

Boah, das ist ja öder als ein *GZSZ*-Marathon im Fernsehen! Bei einem Adventure, das laut Umschlagsbeschreibung von Werken des Horrorautors H.P. Lovecraft inspiriert ist, sollte gepflegtes Gruseln eigentlich garantiert sein. Fehlanzeige: Sie klicken sich als Ermittler in einem Mordfall in Ego-Ansicht durch stinklangweilige Orte, an denen es wenig zu entdecken gibt, sammeln Notizen und kombinieren, was diese bedeuten. Nach zähem Beginn gestaltet sich das Spiel später etwas spannender, aber das erleben nur eingefleischte, koffeinsüchtige Fans des Genres. Wolfgang Fischer

Info: www.lighthouse-interactive.com



		AUSREICHEND
PREIS/LEISTUNG	58%	58%
GRAFIK	54%	
SOUND	63%	
STEUERUNG	60%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE Adventure
HERSTELLER Zoetrope Interactive/Lighthouse Inter.
PREIS Ca. € 30,-
MINDESTENS 1 GHz, 256 MB RAM, 1,1 GB HD, Win XP

Die Kunst des Mordens: Geheimakte FBI



»*Coyote Super Ugly*: Was alles passieren kann, wenn Frauen auf Tischen tanzen.«

Eine Blutlache ziert diesen Billardtisch. Was könnte an diesem Tatort hilfreich sein?

Krimireihen um FBI-Agenten erfreuen sich im Fernsehen größter Beliebtheit. Mit Serien wie *CSI* finden auch immer mehr Zuschauer Gefallen an der Arbeitsweise der Schnüffler. Dass sich dieser Stoff sehr gut für ein Adventure eignet, beweist *Die Kunst des Mordens*. Sie schlüpfen in den straffen Anzug der FBI-Schnecke Nicole Bonnet und bekommen den Auftrag, einen Serienmörder dingfest zu machen. Gar nicht so einfach, denn der irre Schlitzer hinterlässt stets nur kolumbianische Artefakte bei seinen Opfern. Zu Nicoles Unglück ist zeitgleich auch Agent Nick, ihr neuer Partner in bleihaltigen Lebenslagen, spurlos verschwunden. Außer der Spur des Mörders folgen Sie schon bald einer Reihe von Hinweisen, welche Sie anscheinend immer näher zu Ihrem Kollegen führen. Der Spannungsbogen der Geschichte ist klasse. Das hat allerdings seinen Preis: Alle Dialoge sind fest vorgeschrieben und nicht beeinflussbar. Die Rätsel wurden durch FBI-Utensilien wie PDA, Plastikhandschuhe und phosphoreszierende Flüssigkeit authentisch gehalten und sprechen reifere Spieler an. Großer Pluspunkt ist die gelungene Synchronisation – im Gegensatz zur vorgerenderten, etwas leblosen Grafik. Alexander Wenzel

Info: www.artofmurdergame.com

		GUT
PREIS/LEISTUNG	72%	70%
GRAFIK	67%	
SOUND	76%	
STEUERUNG	73%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE Adventure
HERSTELLER City Interactive/Dtp Entertainment AG
PREIS Ca. € 35,-
MINDESTENS 1 GHz, 256 MB RAM, 800 GB HD, Win XP

Sniper: Art of Victory



»Selbst meisterhafte Tarnung rettete Bruno nicht vor dem bayerischen Killerinstinkt.«

Der Feind hat Sie überrascht, jetzt gilt es schnell zu reagieren.

Der Zweite Weltkrieg – unerschöpfliches Spielszenario. Wir schreiben das Jahr 1942, Sie sind ein russischer Scharfschütze und ballern auf als deutsche Soldaten getarnte Moorhühner. Ein biederes, unvertontes Textfenster informiert Sie vor jedem Auftrag über die Aufgaben. Diese hören sich alle spannend bis abwechslungsreich an. In der einen Mission gilt es, einen Konvoi zu beschützen, in einer anderen soll ein General durch Ihre Mausklicks ins Gras beißen. Welche Aufgaben Sie auch bekommen, für den Spielverlauf ist das vollkommen egal. Mit dem Gewehr auf die apathisch wirkenden Gegner zu zielen, ist das Einzige, was man tut. Eine komplexe Simulation will *Sniper: The Art of Victory* laut Packungstext sein. Atmung, Windstärke und physikalische Gesetze beeinflussen jeden Schuss, heißt es dort. Das sorgt dafür, dass Sie oft aus nicht nachvollziehbaren Gründen keinen Treffer erzielen. Nervig zudem: Die Spielfigur bleibt an jeder Ecke und nach jedem Sprung irgendwo hängen, der Schwierigkeitsgrad ist unausgegoren. Grafisch bleibt der Titel auf dem Stand des ersten *Medal of Honor*: Grobe Texturen, triste Farbgebung und abgehackte Animationen lassen einen sogar die unmotivierte Sprachausgabe und den flachen Sound vergessen. Charles Kolle

Info: www.city-interactive.com

PREIS/LEISTUNG	45%	MANGELHAFT
GRAFIK	39%	43%
SOUND	43%	
STEUERUNG	52%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Ego-Shooter
HERSTELLER		City Interactive
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1,6 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, Win98

King of Clubs



»Zu leicht: *Arkanoid 2008*.«

Immer schön vorsichtig: Auf dieser Bahn gilt es, die Lava-Gruben zu umspielen.

Kaum eine andere Sportart musste öfter für hirnrissige Computerspiele-Umsetzungen herhalten als Minigolf. Wir haben mit nackten Weibern auf dem Mars geputtet, mit Italoklempnern auf fliegenden Schiffen abgeschlagen und ... egal. Mit *King of Clubs* drückt uns Oxygen Games jedenfalls geschätzt zum 234.211. Mal den Minigolf-Schläger in die Hand. Außer der Kursgestaltung unterscheidet sich das Spiel aber kaum von den 234.210 Vorgängern. Möchtegern-Golfer toben sich in einem amerikanischen Vergnügungspark auf zehn Kursen mit jeweils neun Löchern aus. Die Themen reichen von Dinosaurier bis Science-Fiction. Genretypisch versuchen Sie, mit Maus und Tastatur den Ball ins Loch zu bugsieren und dabei Boni wie Freischläge oder Geldsäcke aufzusammeln. Mit der Kohle schalten Sie neue Schläger, Spielermodelle oder Ballfarben frei, was für Abwechslung sorgen soll. Tut es aber nicht, da sich die Kurse trotzdem alle gleich spielen. Nur im Karriere-Modus putten Sie gegen die Zeit oder bis zu drei weitere Spieler, was aber auch nicht mehr Spaß macht. Fazit: Die große Zahl an Bahnen ist ein Pluspunkt, der Rest dümpelt grafisch, soundtechnisch und spielerisch im Mittelmaß herum. Michael Grill

Info: www.oxygengames.net

PREIS/LEISTUNG	63%	AUSREICHEND
GRAFIK	59%	57%
SOUND	62%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	59%	EINZELSPIELER
GENRE		Geschicklichkeit
HERSTELLER		Oxygen Games
PREIS		Ca. € 25,-
MINDESTENS		1,6 GHz, 256 MB RAM, 900 MB HD, Win2000

Söldner X: Himmelsstürmer



»Schlecht: wenn die einäugige Schlange brennt.«

Diese fiese Schlange heißt Golgator und greift Ihr Schiff mit einem Flammenstrahl an.

Ein Ballerspiel aus Deutschland, das nur in Asien erscheint? Sehr ungewöhnlich. Noch merkwürdiger ist es, wenn Sie vor Bossgegnern plötzlich Funksprüche der Sorte „Vorsicht, hier führt kein Weg dran vorbei!" in bestem Deutsch aufs Ohr bekommen. Der Satz gilt für die Endgegner, trifft auf das Spiel allerdings nicht zu. Mit Ihrem Schiff Söldner-X stürzen Sie sich in zwölf umfangreiche Levels. Von Anfang an strömen massig Feindformationen auf Sie ein und beschießen Ihren Gleiter. Doch so faszinierend die Hintergründe stellenweise aussehen, so uninspiriert wirken die Angriffswellen. Wir vermissen ausgeklügelte Schussmuster, wie man Sie aus japanischen 2D-Shootern kennt. Zudem ist das Spiel selbst auf dem einfachsten der sechs Schwierigkeitsgrade streckenweise schwer wie ein Brontosaurier nach dem dritten Frühstück: Den Waffensystemen fehlt einfach etwas der Wums. Doch durch absolut makellose Technik (das Spiel startet sogar von CD, bietet perfekte Gamepad-Unterstützung sowie eine Internet-Rangliste) und guten, wenn auch sehr ruhigen Elektro-Sounds macht *Söldner X* wieder Boden gut. Die Erstauflage von www.play-asia.com enthält obendrein eine tolle Box mit Soundtrack und Tippsbuch. Nicht schlecht. Joachim Hesse

Info: www.soldner-x.com

PREIS/LEISTUNG	75%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	79%	65%
SOUND	77%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	64%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Sidequest Studios/Eastasiasoft
PREIS		Ca. € 34,-
MINDESTENS		1 GHz, 64 MB Grafikkarte, Win98

Monster Madness



»Erschreckend hohe Dunkelziffer: Erstickungstod beim Tischtennis.«

Teenager Carrie bringt einen besonders fetten Zombie-Zwischengegner mit ihrer Säge zu Fall.

Lagebericht der Kleinstadt Suburbia: Monsterhorden sind über Nacht in das US-Nest eingefallen. Zombies, untote Piraten und böse Clowns. Sie alle wollen sich eine oder mehrere Scheiben von der hiesigen Bevölkerung abschneiden. In den Rollen von vier Teenagern ist es Ihre Aufgabe in *Monster Madness: Battle for Suburbia*, die Straßen vom mordenden und modernden Abschaum zu säubern. In der Verfolgerperspektive laufen Sie durch Stadtteile, etwa die Vorstadt oder den Park. Dabei werden Sie im Sekundentakt von Monstern angegriffen. Damit diese Horden Abstand halten, sammelt man in jedem Level Gegenstände wie Klebeband oder Auspuffrohre. Mechaniker und Monsterjäger Larry bastelt am Ende jedes Abschnitts aus dem gesammelten Schrott improvisierte Waffen. Von der Nagelpistole bis zum Raketenwerfer lässt sich das Arsenal so stufenweise verbessern. Vorausgesetzt, der Spieler sammelt genug Münzen, die tote Ungetüme fallen lassen. Grafisch bietet der Titel durchschnittliche Kost, zeigt bei großem Monsteraufkommen aber Leistungseinbrüche. Mehr Spaß bereitet der Mehrspielermodus. Achtung: Um einen Patch kommt man nicht herum – ohne diesen startet das Gemetzel erst gar nicht. Alexander Wenzel

Info: www.monster-madness.com

PREIS/LEISTUNG	70%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	66%	61%
SOUND	70%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	77%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		South Peak Games/Artificial Studios
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 512 MB RAM, 800 MB HD, WinXP

Aquadelic GT



»Großzügige Spende aus Europa: Boot für die Welt.«

Im Fotomodus umrunden Sie Ihr Boot in aller Ruhe und schießen Bilder.



»Macht Spaß: zusammen schiffen.«

In der Karibik treffen Sie auf härtere Gegner in flinken Schnellbooten.

VERGLEICH

NfS: Pro Street – 82%

BESSER

SCHLECHTER

Speedboat Raser Europa – 54%

In meiner Badewanne bin ich Kapitän. Das wusste schon der österreichische Musiker und Komponist Peter Igelhoff und schmierte es uns ungefragt und in Liedform aufs Brot. Gute Nachrichten für alle, die über den Wannenrand hinausschauen wollen, aber nicht über das nötige Kleingeld für die eigene Luxusjacht verfügen: Von Zeit zu Zeit tauchen Spiele wie *Aquadelic GT* auf, in denen Hobbybootsführer kostengünstig das Ruder schwingen. Besagtes Exemplar schickt Sie nach Russland, Griechenland und in die Karibik, wo Sie Ihre Brötchen als Rennbootfahrer verdienen. Natürlich starten Sie mit einem lahmen Kutter und nichts in der Tasche, arbeiten sich aber Rennen für Rennen auf der Karriereleiter nach oben. Dank Arcade-Steuerung finden Sie sich auf dem Wasser sofort zurecht. Alles weitere erklärt Ihnen ein virtueller Taschencomputer. Bisweilen erinnert *Aquadelic GT* gar an aktuelle *Need for Speed*-Titel: Sie dümpeln vor den Rennen zwischen Fotosessions und Sponsoren hin und her, pimpen Ihren Kahn im Trockendock und so weiter. Diese Einlagen sind eingangs noch unterhaltsam, verändern sich aber im Laufe der Karriere kaum und langweilen deswegen recht schnell. Die Rennen hingegen sind astrein, vor allem weil Sie Ihre Widersacher mit Wasserbomben und Ähnlichem beharken. Jürgen Krauß

Info: www.aquadelic.com

JÜRGEN KRAUSS

Ein schnelle Nummer zwischendurch? Immer! Das gilt für mein Privatleben ebenso wie für *Aquadelic GT*. Allzu lange dürfte das Spiel wohl niemanden fesseln. Dank der Mischung aus *Mario Kart* und *Need for Speed*, gewürzt mit einem netten Soundtrack, sorgt es aber zumindest eine Zeit lang für Unterhaltung.

		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	77%	69%
GRAFIK	70%	
SOUND	71%	
STEUERUNG	68%	
MEHRSPIELER	61%	EINZELSPIELER

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: Hammerware/Jowood
PREIS: Ca. € 16,-
MINDESTENS 1,3 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HD, Win2000

Der Goldene Kompass



»Auch bei Bären beliebt: Hundefutter.«

Iorek ist Ihr Bär fürs Grobe: Hier nimmt er es mit einem ganzen Rudel Wölfe auf.

»Sieht fürchterlich aus: *Windows 3.0*.«

Zuschnappen

Springen

Schlüpft Pan in die Faultier-Rolle, können Sie mit ihm an Fahnenmasten schwingen.

VERGLEICH

Tomb Raider: Anniversary – 85%

BESSER

Pac-Man World 3 – 62%

BESSER

Was haben Film-Lizenzspiele und Vorhautverengungen gemeinsam? Beides macht eigentlich keinen Spaß. *Der Goldene Kompass*, das Action-Adventure zum Kinohit, bildet keine Ausnahme. Parkt das Teil mit seinem 7,3 Gigabyte fetten Hintern erst mal auf Ihrer Platte, finden Sie sich als Göre Lyra mit Dämon Pan auf dem Rücken des Bären Iorek wieder. Wer das ist und warum zum Teufel Sie auf einem Eisbären reiten? Keine Ahnung – wer den Film nicht gesehen hat, schaut in die Röhre. In den 17 stimmigen Kapiteln besuchen Sie die Schauplätze der Film-Vorlage und steuern in Jump&Run-Manier abwechselnd Lyra, Pan und Iorek. Ihr gemeinsamer Feind: der katastrophale Kamerawinkel, den Sie ebenso wenig beeinflussen können wie die Speicherpunkte. Das treibt Sie vor allem bei den Hüpfpassagen, die Sie vorwiegend als Lyra absolvieren, in den Wahnsinn. Positiv sei Dämon Pan erwähnt, der auf Knopfdruck in vier hilfreiche Tierformen schlüpft. In Katzengestalt erlaubt er Ihnen beispielsweise zu sprinten, als Falke trägt er Sie über Abgründe. Iorek lässt lieber seine Pranken sprechen. Anspruchsvoll ist das aber nicht: Sie dreschen auf die Maustaste, Iorek auf die Gegner. Nervige Minispiele, veraltete Grafik und lustlos wirkende Synchronisation besorgen den Rest. Michael Grill

Info: www.goldencompassgame.com

MICAHEL GRILL

Der Goldene Kompass erinnert mich an meine erste Vollrausch-Bekanntschaft: Der Titel braucht auch viel Platz, ist hässlich und es macht keinen Spaß, damit zu spielen. Da reißen auch die stimmigen Film-Schauplätze, der wandlungsfähige Pan und der coole Panzerbär Iorek nicht mehr viel raus.

		MANGELHAFT
PREIS/LEISTUNG	42%	42%
GRAFIK	61%	
SOUND	58%	
STEUERUNG	51%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE: Action-Adventure
HERSTELLER: Sega
PREIS: Ca. € 40,-
MINDESTENS 2,2 GHz, 512 MB RAM, 7 GB HD, Win2000

Sam & Max: Moai Better Blues



»Übertrieben: Warndreieck.«

Hund Sam und Hase Max betrachten das Bermuda-Dreieck, wie es Sybil (rechts) jagt.

Ein neuer Monat, eine neue Episode von *Sam & Max*. Die freischaffende Hund-und-Hase-Polizei hat diesmal mit einer besonders abgedrehten Situation zu kämpfen – selbst für ihre Verhältnisse. Das Bermuda-Dreieck taucht in der Straße der beiden auf, fliegt dort munter umher und saugt alles in sich ein, was ihm vor die Linse kommt. Das verrückte Duo stellt sich der Gefahr und lässt sich ebenfalls vom Bermuda-Dreieck verschlucken. Heraus kommen die beiden skurrilerweise auf den Osterinseln, wo sie unter anderem mit den dortigen typischen, riesigen Steinfiguren sprechen. Zudem treffen sie auf eine Gruppe Babys, die sich als amerikanische Prominente entpuppen und einen ordentlichen Schluck aus dem Jungbrunnen genommen haben. Mit dabei sind natürlich auch wieder die üblichen Verdächtigen Bosco und Sybil. Die Rätsel fallen etwas fordernder aus als bei den vergangenen Episoden. Sie sollten jedoch dank der Möglichkeit, die Zahl der Tipps für den Spieler einzustellen, kein unlösbares Problem sein. Der Humor ist gewohnt grandios und zauberte uns beim Testen mehrere Male ein Grinsen aufs Gesicht. Interessierte kaufen das Spiel wie gewohnt auf der offiziellen Webseite. Dennis Blumenthal

Info: www.telltalegames.com

PREIS/LEISTUNG	82%	SEHR GUT
GRAFIK	81%	83%
SOUND	84%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Telltale Games
PREIS		Ca. € 7,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 256 MB RAM, Windows XP

MEGA-TEST

PC ACTION unterzieht gleich acht ~~grausame~~ großartige Computerspiele einem Langzeittest. Kompetent und seriös wie immer, versteht sich.

Meine Tierklinik in Australien



PREIS/LEISTUNG	57%	AUSREICHEND
GRAFIK	67%	51%
SOUND	69%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		Braingame
PREIS		Ca. € 25,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 256 MB RAM, 750 MB HD, Win2000

Bei unserer Recherche nach Spielen für Kinder stießen wir auf mehrere tierische Spaßmacher: *Mein Beautyhotel für Tiere, Meine Tierklinik, Meine Tierklinik in Australien, Meine Tierklinik in Afrika, Meine Tierarztpraxis, Meine Tierarztpraxis in Australien, Mein eigenes Tierheim* und *Tierliebe groß geschrieben: Zootierarzt.* Uns fehlen nur noch *Meine Tierfolterkammer im Keller* und *Mein China-Restaurant neben dem Hunde-Asyl* ... Wir vergeben jetzt mal allen pauschal eine Wertung von 51 Prozent und lassen uns in die Geschlossene einliefern. Alexander Frank

Info: www.meine-tierklinik.de

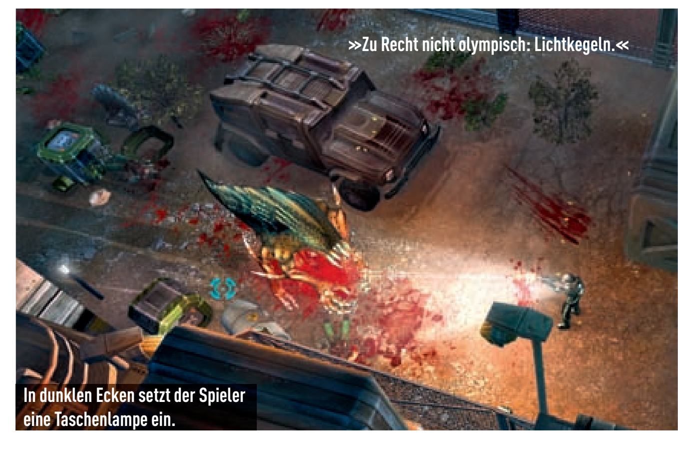
Agatha Christie: Das Böse unter der Sonne

In *Das Böse unter der Sonne* geht es um einen Mordfall und eine verdammt heiße Verdächtige – genau die richtigen Zutaten für ein gutes Adventure! Darüber hinaus überzeugt *Agatha Christie* mit einer glaubwürdigen Sprachausgabe und einer dichten Atmosphäre, die den unverwechselbaren Charme der Buchvorlage einzufangen weiß. Die Hintergrundgeschichte ist allerdings wenig motivierend umgesetzt, die Rätsel sind viel zu leicht. Großes Manko: sehr kleine Gegenstände und keine zuschaltbare Anzeige für Interaktionspunkte. Thomas Wilke

Info: http://www.agathachristiegame.com/

PREIS/LEISTUNG	76%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	68%	70%
SOUND	76%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adevnture
HERSTELLER		AWE Games/CDV
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, WinXP

Shadowgrounds Survivor


»Zu Recht nicht olympisch: Lichtkegeln.«

In dunklen Ecken setzt der Spieler eine Taschenlampe ein.


»Alles halb so schlimm: Messi-Wohnung.«

Zeitweise steuern Sie einen Kampfroboter oder bedienen Geschütze (Bild).

Außerirdische suchen Streit, hehrer Held murkst alle ab. Derlei Hintergrundgeschichten mögen originell sein wie ein Schlampenstempel (auch Arschgeweih genannt), bei der hübschen und schnörkellosen Ballerei *Shadowgrounds* hat das nicht wirklich gestört. Dies gilt auch für den Nachfolger *Survivor*, in dem Sie erneut Tausenden von fiesen Kreaturen und Robotern aus der Vogelperspektive und dank aufrüstbarer Mordinstrumente die Flötentöne beibringen. Diesmal allerdings mit drei wechselnden Charakteren, denen der Wohnzimmer-Krieger ähnlich wie in einem Rollenspiel mit wachsender Erfahrung neue Fähigkeiten lehrt. So hat der Marineinfanterist die Spezialattacke „Gemetzel" drauf und kann auf große Monster klettern, um ihnen eine blaue Bohne direkt ins geistig beschränkte Oberstübchen zu pflanzen. Klingt so weit super, hätten die Entwickler nicht viel verschlimmbessert. *Shadowgrounds* glänzte durch eine Atmosphäre, bei der unser Blauer Planet beinahe grün vor Neid geworden wäre. Im Nachfolger leidet die Gruselstimmung und es fehlen Nettigkeiten wie das bei der Orientierung behilfliche Radar. Außerdem macht es weniger Spaß, drei profillose Helden mit nur je drei Schusswaffen hochzupäppeln als einen spruchgewaltigen Recken mit zehn. Harald Fränkel

Info: www.shadowgroundsgame.com/survivor

HARALD FRÄNKEL

Synchronsprecher, die zeitweise klingen wie Sprechdurchfall, gehen halt *gar* nicht. Trotzdem ist *Shadowgrounds Survivor* keinesfalls schlecht – auch wenn die Kampagne maximal fünf Stunden dauert. Im kooperativen Modus mit bis zu drei Kumpel an einem PC zu daddeln, macht aber am meisten Laune .

PREIS/LEISTUNG	69%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	71%	68%
SOUND	58%	
STEUERUNG	66%	
MEHRSPIELER	73%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Frozenbyte/CDV
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 384 MB RAM, 1 GB HD, WinXP

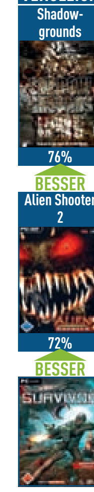
VERGLEICH

Shadowgrounds 76%

BESSER

Alien Shooter 2 72%

BESSER



Indem Sie die Zeit manipulieren, positionieren Sie sich direkt vor diesem Gegner und beseitigen ihn so aus nächster Nähe.

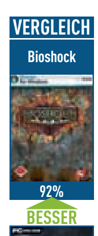
»Ich bin farbenblind – nur so am Rande.«

TIMESHIFT

Geschicktes Zeitspiel

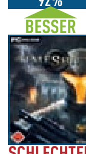
VERGLEICH

Bioshock



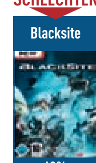
92%

BESSER



SCHLECHTER

Blacksite



68%

Wie schön es doch wäre, wenn sich die Zeit kontrollieren ließe. Im Ego-Shooter *Timeshift* geht dieser Wunsch in Erfüllung.

Seit Ewigkeiten rätselt die Menschheit, ob und wie es möglich ist, die Zeit zu beherrschen. Bis jetzt: Denn in Saber Interactives Shooter *Timeshift* haben ein paar findige Wissenschafter den sogenannten Beta-Anzug entwickelt. Damit reist man durch die Zeit, verlangsamt sie, hält sie auf Wunsch an oder spult sie einfach ein paar Sekunden zurück. Natürlich geht dabei etwas schief: Der Bösewicht Aiden Krone reist in der Zeit zurück und verändert die Geschichte, so dass er als mächtiger Diktator über die Menschen herrscht. Und jetzt raten Sie mal, wer hinterherreisen und alles wieder in Ordnung bringen darf. Bingo! Sie starten als Typ namens Michael Swift in einer vom Bürgerkrieg geplagten Stadt und kämpfen sich in der Ego-Perspektive genretypisch durch verwüstete Straßenzüge. Mit den Tasten W, A, S und D steuern Sie Ihren Pixelhelden, mit V, G und B verlangsamen Sie die Zeit, stoppen sie und spulen sie kurz zurück. Im Spiel sieht das so aus: Wir schleichen durch ein zerstörtes Wohnhaus, als plötzlich die Wand zu unserer Linken explodiert und drei Soldaten vor uns stehen. Gelassen drehen wir das Rad der Zeit zurück, sehen zu, wie sich die zerstörte Mauer wie von Geisterhand wieder aufbaut, wählen dann den Granatwerfer und drücken auf „Play". Natürlich geht auch dieses Mal die Wand in die Brüche, allerdings treffen die drei Bösewichte nicht auf uns, sondern auf eine scharfe Granate. Anfangs macht die Zeitmanipulation richtig Laune, später drücken Sie aber wie selbstverständlich auf Pause, sobald Gegner aufkreuzen.

EINE SCHÖNE ZEIT

Die Optik von *Timeshift* begeistert von Beginn an: Die detaillierten Texturen, erstklassigen Shader-Effekte und realitätsnahen Licht-Schatten-Verhältnisse rocken. Das kann man von der deutschen Synchronisation nicht behaupten, die lustlos und aufgesetzt wirkt. Abgesehen von der Sprachausgabe ist die Soundkulisse aber durchweg zufriedenstellend. Unser Fazit: *Timeshift* ist ein sehr guter Ego-Shooter, der jedoch nicht hält, was der Spielanfang verspricht. Dennis Blumenthal

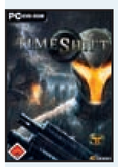
Info: www.timeshiftgame.com

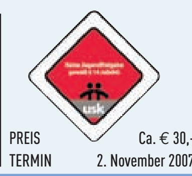


MICHAEL GRILL

Ich hatte mit *Timeshift* eine verdammt gute Zeit. Eigentlich sogar mehrere. Fette Grafik, massig Feindkontakt und die Zeitmanipulationen haben mich lange an den Rechner gefesselt. Da sehe ich darüber hinweg, dass sich das Drehen am Rad der Zeit nach einer Weile abnützt und die deutsche Sprachausgabe teilweise unfreiwillig komisch wirkt. *Timeshift* macht gegen Genre-Referenzen wie *Crysis* keinen Stich – klar. Bei einem Preis von 30 Euro dürfen Shooter-Fans aber bedenkenlos zugreifen.

Timeshift





PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	2. November 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Saber Interactive
VERTRIEB	Vivendi Games
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

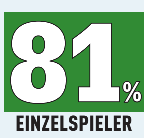
MINDESTENS
2 GHz, 1 GB RAM, 4 GB HD, Geforce 6600/Ati X700, DVD-Laufwerk, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sechs Spielmodi inklusive (Team-)Deathmatch mit maximal 16 Spielern; ein Spieler pro DVD

TEST IN AUSGABE
1/2008

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	85%
SOUND	78%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	84%

SEHR GUT
Sehr guter Ego-Shooter mit ansprechender Optik.



81%

EINZELSPIELER

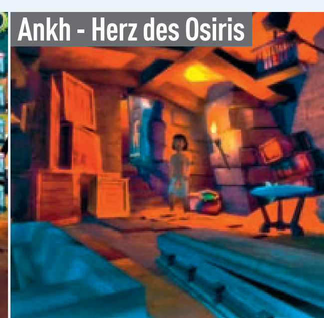
Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TESTINAUSGABE
Ankh - Herz des Osiris	Adventure	bhv Software	87%	€ 10,-	01/07
Company of Heroes	Strategie	THQ	90%	€ 10,-	11/06
Driver: Parallel Lines	Action	Ubisoft	71%	€ 30,-	09/07
El Matador	Action	Frogster	67%	€ 14,-	01/07
F.E.A.R. – Gold Edition Enthält *F.E.A.R., F.E.A.R. Extraction Point*	Ego-Shooter	Vivendi	88%	€ 40,-	01/07
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ego-Shooter	Ubisoft	86%	€ 10,-	07/06
Shadowrun	Action	Microsoft	82%	€ 30,-	08/07
Star Wars: Battlefront 2	Action	Activision	80%	€ 10,-	01/06
Terrorist Takedown	Action	dtp	53%	€ 8,-	01/05
The Movies – Gold Edition Enthält *The Movies, The Movies: Stunts & Spezialeffekte*	Simulation	Activision	84%	€ 10,-	01/06
Timeshift	Ego-Shooter	Vivendi	81%	€ 30,-	01/08
World in Conflict	Strategie	Vivendi	86%	€ 30,-	11/07


Company of Heroes


The Movies - Gold Edition


Ankh - Herz des Osiris



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!

Platz 1



Wie könnte es anders sein: *Bioshock* bleibt bei unseren Lesern nach wie vor die klare Nummer 1.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
2	▲ (5)	Crysis	12/2007	92%	Crytek
3	▼ (2)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
4	▲ (6)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
5	▼ (3)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	89%	GSC Gameworld
6	▲ (7)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
7	▲ (13)	C&C 3: Tiberium Wars	5/2007	86%	Electronic Arts
8	▼ (4)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
9	■ (9)	Two Worlds	8/2007	87%	Reality Pump
10	■ (10)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
11	■ (11)	Half-Life 2: Episode Two	11/2007	85%	Valve
12	▼ (8)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
13	▲ (NEU)	The Witcher	1/2008	86%	CD Projects
14	■ (14)	Company of Heroes	11/2006	90%	Relic Entertainment
15	▼ (12)	Hellgate: London	12/2007	81%	Flagship Studios

Keine Hexerei

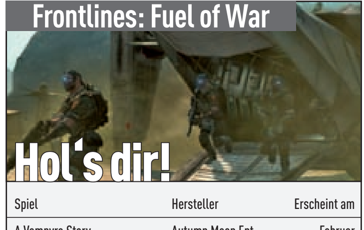
Diese Ausgabe neu in der Bestenliste: Geralt von Riva. Der grimmige Hexer und Berufsmonsterkiller aus *The Witcher* steigt auf Rang 13 ein! Kein Wunder: tolle Geschichte, interessanter Charakter, düstere Atmosphäre. *The Witcher* macht bis auf ein paar Kleinigkeiten alles richtig.

Platz 2



Grafikbombe *Crysis* zieht an *Counter-Strike Source* vorbei und rangiert mit knappem Vorsprung auf Platz 2.

Frontlines: Fuel of War



Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
A Vampyre Story	Autumn Moon Ent.	Februar
Ankh: Fluch d. Skarabäenkönigs	Daedalic	Februar
Brothers in Arms: Hell´s Highway	Gearbox	13. Februar
Conflict: Denied Ops	Eidos	Februar
Frontlines: Fuel of War	THQ	29. Februar
Perry Rhodan	Deep Silver	Februar
Soldier of Fortune: Payback (dt.)	Cauldron	Februar
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft Montreal	Februar
Spore	Maxis	18. Februar
The Club	Sega	Februar
Universe at War: Angriffsziel Erde	Sega	24. Januar
War Leaders: Clash of Nations	The Games Company	24. Januar

Im Schreckenshaus entdeckt Ariel Wolfe (Amanda Righetti) Schlimmes.

»Färbt ab: Blutbad.«

»Wenn sie ihre Tage hat, sollten Sie auf Rollenspiele mit der Freundin verzichten.«

Das Böse manifestiert sich als Krankenschwester.

»Neu bei Ikea: Stehgruppe.«

Zusammentreffen der Schatzsucher vor der Villa.

HD-DVD

Return to House of Haunted Hill

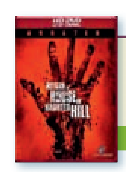
Tod oder Leben? Diese Frage beantworteten nicht nur römische Imperatoren, sondern ab sofort auch Sie!

HORROR | In Deutschland heißt der Film *Haunted Hill: Rückkehr in das Haus des Schreckens* und ist ein durchschnittlich netter Gruselstreifen inklusive einiger Splatter-Effekte. Die Geschichte schließt nahtlos an den Vorgänger an: Wieder zieht eine Gruppe Besucher in das Mörderhaus des Doktor Vannacutt. Diesmal, um eine wertvolle Baphomet-Statue zu finden. Ruck, zuck sind wieder alle Türen und Fenster dicht und die bösen Geister in der Villa beginnen, ihren Blutdurst zu stillen. Jedoch scheint die Gruppe nun den wahren Beweggründen für die Bluttaten auf die Schliche zu kommen. Haben die Todgeweihten etwa Verbündete im Haus?

HEUTE IST WAHLTAG

Unter sesshaften Bürgern der Industriegesellschaft besitzt derjenige die Macht, der die Fernbedienung des Fernsehers hält. Bei diesem Film gewinnt dieser Aspekt zusätzliches Gewicht. Hier dürfen Sie per Fernbedienung nämlich entscheiden, was passiert. An zwei Hand voll Stellen hält der Film an und fragt den Zuschauer, wie die Geschichte weitergehen soll. Darf die Frau ans Telefon gehen? Soll man den Kumpel retten oder lieber die Aufzeichnungen greifen? Geht der Bursche in den Raum hinein oder nicht? Während manche Ihrer Entscheidungen sich nur minimal auf das Geschehen auswirken, kann es andererseits passieren, dass plötzlich alle Protagonisten das Zeitliche segnen und der Abspann über die Mattscheibe flimmert. Witzig, nicht wahr? Apropos flimmern: Das war nur so eine Redewendung, denn bei der HD-DVD flimmert nichts. Das Bild ist gestochen scharf. Diese Version ist derzeit nur als Import mit englischer Sprache in Deutschland erhältlich. Die Disk aus den Vereinigten Staaten läuft aber problemlos auch auf deutschen HD-Abspielgeräten.

Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	81 Minuten
WERTUNG:	GUT

DVD

Fido

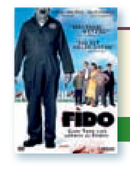
Ein Zombie-Butler, ein Zombie-Kindermädchen, ein Zombie-Gärtner: Untote sind doch nützlich – zumindest in *Fido*.

KOMÖDIE | Ein spezielles Halsband unterdrückt den Fleischhunger der Zombies, so dass sie als fast zivilisierte Bürger (nur ohne freien Willen) ihr Dasein fristen. Deshalb gehört es im fiktiven Amerika der 50er-Jahre zum guten Ton, einen oder gar mehrere Untote als Diener zu halten. Auch Familie Robinson will kein Außenseiter sein, weshalb der Zombie Fido (gesprochen „Faido“) fortan die Haushaltsarbeiten übernimmt. Problematisch wird es nur, wenn das Halsband plötzlich aufgeht, der willenlose Diener zum höchst enthusiastischen Menschenfresser mutiert und gleich die Oma von nebenan frühstückt. Aber sonst ist im idyllischen Örtchen Willard alles in bester Ordnung.

EIN FILM MIT BISS!

Die lustige Handlung kommt ohne besonders blutige Effekte aus. Daher hat der Streifen eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhalten. Wer auf schwarzen Humor steht, freut sich dennoch. Zum Beispiel bei Szenen von Beerdigungen, wo der Kopf getrennt vom Körper begraben wird, um beim Verstorbenen eine Verwandlung zum zähnefletschenden Zombie zu verhindern. Freunde von Komödien á la *Shawn of the Dead* oder *Die Nacht der lebenden Loser* sollten auf jeden Fall fest zubeiß... äh ... zugreifen.

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	89 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



»In diesem Film deutlich zu sehen: grauer Star.«

Die Zombies verrichten allerlei nützliche Arbeiten, wie etwa hier den Job eines Butlers.



Die Sopranos: Staffel 6, Teil 2



»Öde: Lügenmärchen mit durchsichtigen Bechern.«

Die Gauner Christopher und Paulie bei einem Dienstgespräch.


»Praktisch: Arme von Schaufensterpuppen als Zigarettenhalter benutzen.«

Tony Soprano genießt mit einer Freundin einen Ausflug nach Las Vegas.

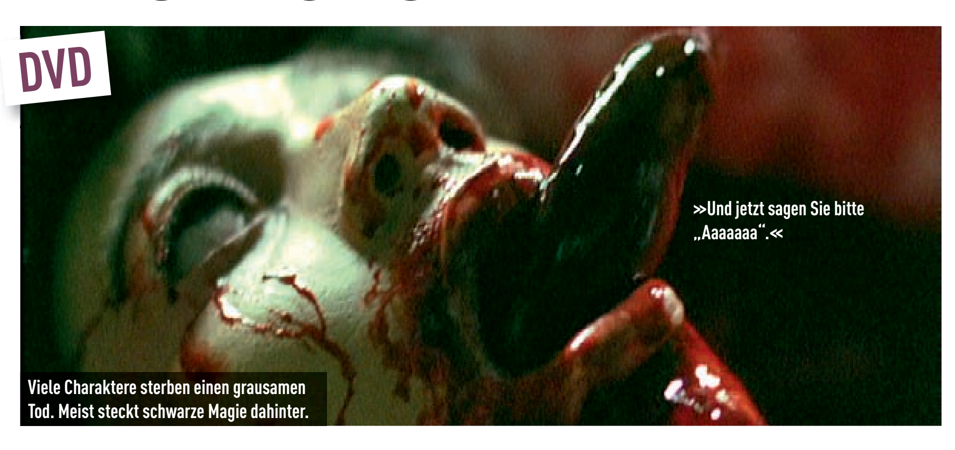
Aus, vorbei, finito – die angeblich letzte Staffel über die beliebte Mafia-Familie steht zum Kauf bereit.

TV-SERIE | Sollten Sie von den *Sopranos* bisher noch nichts gehört haben, ist Ihnen die Strafe des Fernbedienungsgottes sicher: Die Mafia-Serie zählt zu den besten Fernsehproduktionen überhaupt. Familienoberhaupt Tony Soprano (James Gandolfini) löst seine Probleme auf die ihm eigene, skrupellose und grobe Art. Die nun veröffentlichten neun Episoden zeigen erneut den Alltag des organisierten Verbrechens, die Anspielungen verstehen jedoch nur *Sopranos*-Kenner. Obwohl wir uns ein furioseres Ende gewünscht hätten, steht die Spitzenwertung stellvertretend für die komplette Serie. Durchgehend ganz, ganz großes Kino für zu Hause. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	461 Minuten
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Art of the Devil



»Und jetzt sagen Sie bitte „Aaaaaaa".«

Viele Charaktere sterben einen grausamen Tod. Meist steckt schwarze Magie dahinter.

In Thailand gibt es nicht nur eine florierende Sexindustrie, sondern auch Voodoo-Zauberei und Kunstblut.

HORROR | Die hübsche Thailänderin Boom bringt alle um. So, jetzt haben wir Ihnen das Ende verraten. Das ist aber halb so wild, schließlich nimmt Ihnen *Art of the Devil* schon nach wenigen Sekunden die Auflösung der Handlung vorweg. Zwar versucht sich der Streifen kurz vor dem Abspann noch an einer dramatischen Handlungswende, aber selbst die vermag es nicht, die flache Spannungskurve in den grünen Bereich zu hieven. Wer der Versuchung abzuschalten dennoch widersteht, erhält einen Horror-Streifen, der mit schwarzer Magie, massivem Kunstbluteinsatz und an der Schmerzgrenze rüttelnden Ekeleinlagen trotz seiner Schwächen zu unterhalten vermag – auch wenn auf dem Voodoo-Grill liegende Krüppelbabys sicherlich nicht jedermanns Sache sind. Immer wieder taucht plötzlich ein gruseliges Albino-Mädchen auf. Schafft es dieses Geisterkind vielleicht doch noch, eine Prise echten Horror in die Waagschale zu werfen? Fehlanzeige, das weißhaarige Gör will lediglich mit den Darstellern spielen. Gruseln ist daher nicht drin, Ekeln hingegen schon. Jürgen Krauß



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	93 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



HD-DVD Bug

Thriller | Dieser Film kommt wie ein 30-Tonnen-Laster viel zu langsam in Fahrt, knallt aber wenigstens in einem furiosen Finale direkt an die Stirn der Zuschauer. Der Streifen spielt fast komplett im Apartment von Kellnerin Agnes, die in die Welt ihres psychisch gestörten Besuchers Peter hineingezogen wird. (JO)

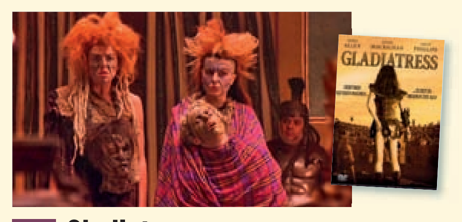
FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	98 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Roswell: Die komplette Serie

TV-Serie | Außerirdische sind unter uns! Drei Stück, um genau zu sein. Und sie leben als Teenager in Roswell. Gar nicht so einfach, dieses Geheimnis zu wahren, wenn man über so coole Kräfte verfügt wie Schusswunden zu heilen. Eine Art *Akte X* mit einer großen Dosis Weichspüler. In der Box finden sich alle drei Staffeln der Serie. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	2.546 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Slasher

Horror | Mieser deutscher Teenie-Horrorfilm mit sehr schlechten Splatter-Effekten und noch schwächeren Dialogen. Die Geschichte ist altbekannt: Jugendliche feiern im Wald, trinken, haben Sex und werden dann von einem Irren abgemurkst. Nicht einmal die gezeigte Menge blanker Brüste vermag diesen Unfug zu retten. (WF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	79 Minuten
WERTUNG:	MANGELHAFT

DVD Gladiatress

Komödie | Römer fallen über England her und entführen die Prinzessin Fickfuck. Ihre Schwestern Ferkelviehvomschwein und Schmiergut machen sich auf die Rettungstour ... Ein sehr amüsanter Klamauk-Streifen von den Macherinnen der britischen Comedy-Show *Smack the Pony*. Nicht entgehen lassen! (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	85 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



Endstille

Endstilles Reich | Was die vier deutschen Düsterbacken hier abliefern, ist an Trostlosigkeit und Hass kaum zu überbieten. Die CD ist ein Black-Metal-Drama in zehn Akten, wobei die gewöhnungsbedürftige Produktion ein wenig den nötigen Druck vermissen lässt. Ansonsten bolzt sich die geschminkte Teufelstruppe durch megaschnelle Todesrhythmen, die mit dem diabolischen Gekeife von Schreihals Iblis ein wahres Höllenfeuer entfachen. Endstille ist wirklich kein Spaß und nur für ganz hartgesottene Metal-Fans geeignet. Böse, böse ... (RW)

LABEL Regain/Soulfood Music
WERTUNG: GUT

The Pyramids



The Pyramids | Zwei Musiker der hierzulande fast unbekannten englischen Chaos-Truppe Archie Bronson Outfit zeigen mit ihrer Debüt-CD, wie anspruchsvoll Garagen-Rock sein kann. Die dreckige Produktion passt zu den zehn rotzigen Liedern, die lediglich aus Schlagzeug, Gitarre und Gesang bestehen. Die quengelnde, zeitweise fast schon irre klingende Stimme von Sam Windett überschlägt sich im Sekundentakt, pflanzt dem Publikum aber dennoch fiese Ohrwürmer in die Birne. Anspieltipp: Lied 4, nämlich *Hunch Your Body, Love Somebody*. (RW)

LABEL Domino/Rough Trade
WERTUNG: SEHR GUT



Radiohead

In Rainbows | Thom Yorke ist Liederschreiber und Texter sämtlicher Radiohead-Werke. Nach etlichen privaten Problemchen ging es dem schmächtigen Musiker gut genug, um eine neue Platte aufzunehmen. Die zehn durchdachten Indi-Kracher entfalten erst nach mehrmaligem Hören ihr volles Potenzial – dafür nutzen sich die Songs aber auch nicht so schnell ab. Obwohl man Hits wie *Creep* vergeblich sucht, besticht *In Rainbows* durch ein konstant hohes Niveau. Nächsten Sommer gehen die Engländer auf Festival-Tour. (RW)

LABEL XL/Indigo
WERTUNG: SEHR GUT

Klassiker des Monats:

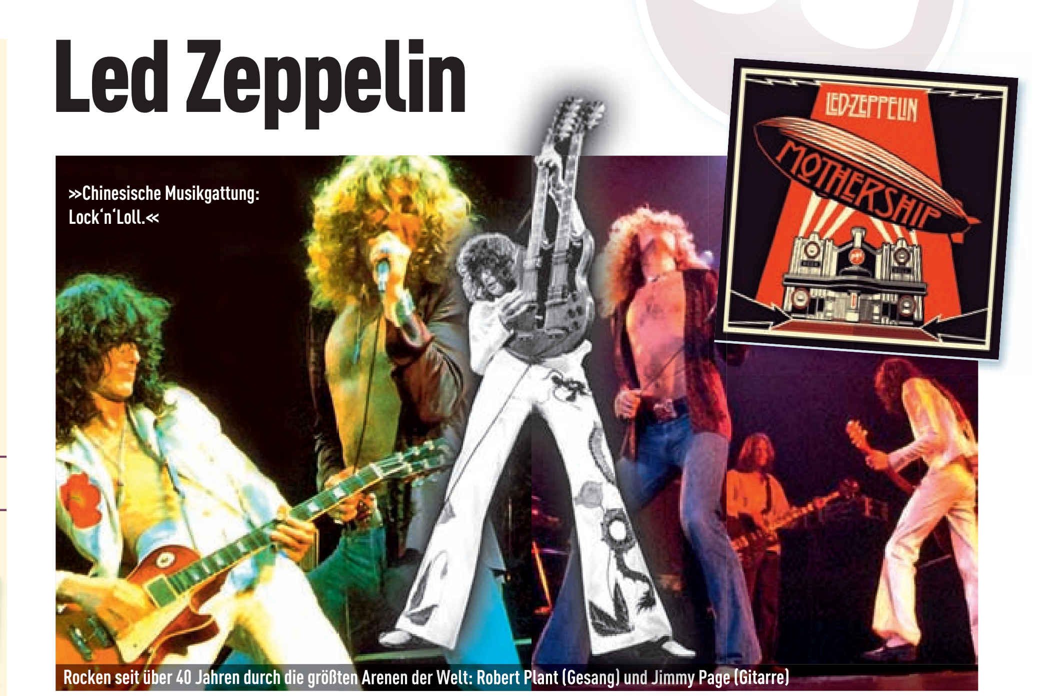
Judas Priest



Painkiller | Was die vier stets in peinliche Lederklamotten gepackten Engländer hier aus dem Hut zaubern, ist Heavy Metal in Reinkultur. Sänger Rob Halford jodelt klischeehafte Texte über Motorräder und heiße Mädels, während das virtuose Gitarren-Duo Tipton und Downing einen Nackenbrecher nach dem anderen aus den zackigen Klampfen schüttelt. Wegen der guten Produktion auch heute noch Balsam für die Öhrchen. (RW)

LABEL Sony/BMG
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Led Zeppelin



»Chinesische Musikgattung: Lock'n'Loll.«

Rocken seit über 40 Jahren durch die größten Arenen der Welt: Robert Plant (Gesang) und Jimmy Page (Gitarre)

Nach 40 Jahren voller Orgien, Drogen-Exzesse und Nummer-1-Hits melden sich die vier Rock-Urgesteine mit einer Platte zurück, die in keiner Sammlung fehlen darf.

MOTHERSHIP | Der Albumtitel stammt vom ersten Led-Zeppelin-Privatjet, den die vier Musiker sehr wahrscheinlich häufiger sahen als ihre Familien. Sänger Robert Plant und Gitarren-Wunderkind Jimmy Page prägten das glamouröse und gleichzeitig schlüpfrige Erscheinungsbild eines Mega-Rockstars – schließlich waren sie auch die ersten. Mit treibenden Gitarrenriffs, einem aggressiven Schlagzeugstil und dem unvergleichlichen, kokaingeschwängerten Gesang von Plant setzte sich die grellbunt gekleidete Truppe von der Hippie-Bewegung ab und erfand den Hardrock. Im Backstage-Raum ging es oft so heftig ab, dass die Polizei die Party beenden musste. Mit Hits wie *Stairway to Heaven* und *Whole Lotta Love* eroberten die Langhaarigen Charts und Frauenherzen gleichermaßen – mit über 300 Millionen verkauften Alben gehört Led Zeppelin zu den erfolgreichsten Rockbands aller Zeiten. Jetzt gibt es einen gelungenen Querschnitt ihrer Karriere mit 24 remasterten Songs. Sowohl die Klangqualität als auch die Liederauswahl sind vom Feinsten! Leute, die keine Led-Zeppelin-Platte zu Hause haben, bekommen mit *Mothership* das ultimative Rundum-sorglos-Paket, Meisterwerke wie *Good Times Bad Times* und *Babe I'm Gonna Leave You* inbegriffen. Wenn wir Glück haben, machen die alten Säcke ja doch noch eine Welttournee ... Ralph Wollner

LABEL Rhino/Warner
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Puscifer



»Toll: einen Ständer haben.«

Sein Repertoire umfasst harten Rock bis zu sanften Klängen, Extrem-Musiker Maynard James Keenan.

LABEL Sony/BMG
WERTUNG: SEHR GUT

Tool-Sänger Maynard Keenan hat ein neues Nebenprojekt mit einem unglaublich platten Namen.

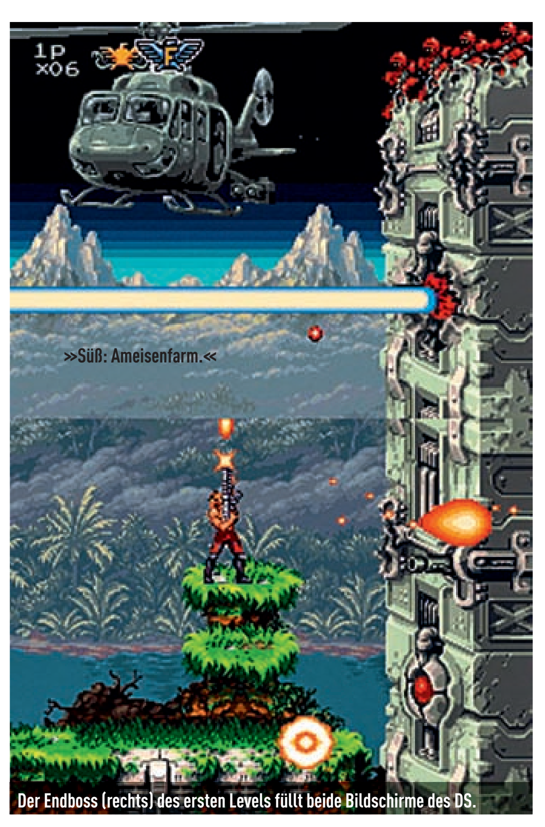
V IS FOR VAGINA | Normalerweise kennt man den Kahlkopf als akrobatischen Frontmann der Depri-Rocker Tool. Doch bei seinem neuen Einmannprojekt begibt sich der Kreativling auf ungewohntes, elektronisches Terrain. Mit ruhiger, fast schon unterkühlter Stimme begleitet er entspannte Synthi-Rhythmen. Im Gegensatz zu seinen sonst anspruchsvollen Texten packt der intellektuelle Sänger hier die Macho-Keule aus und haut dem verwunderten Hörer allerhand Proll-Parolen um die Lauscher. Dank prominenter Gastmusiker von Nine Inch Nails und Killing Joke überrascht der Herr mit sehr eingängigen Songstrukturen. Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Torn Into" von Verge, finden Sie auf unserer DVD.



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Garagen-Rock?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

Contra 4



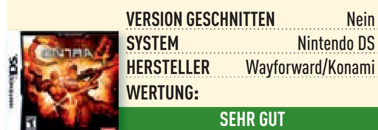
>>Süß: Ameisenfarm.<<

Der Endboss (rechts) des ersten Levels füllt beide Bildschirme des DS.

Wer *Contra* mag, muss nicht „Re" sagen. Den jüngsten Teil der Action-Reihe (auch bekannt als *Probotector*) gibt es nun für den DS.

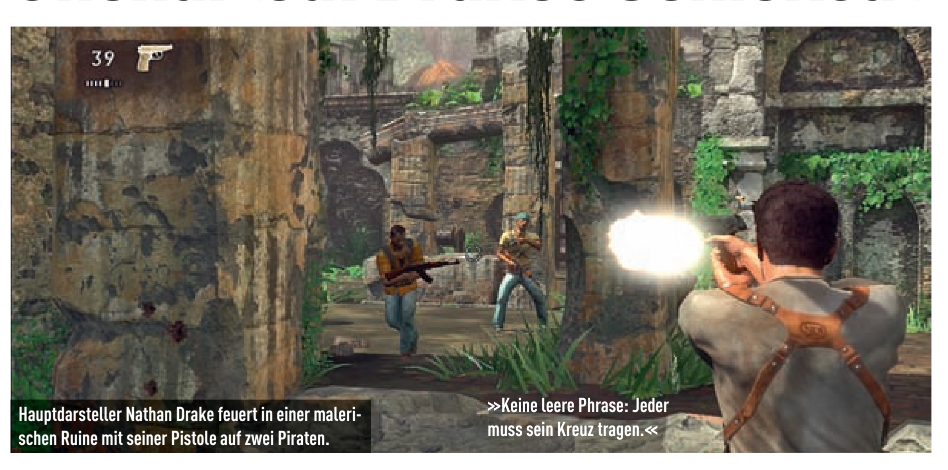
ACTION | Zuerst die schlechte Nachricht: *Contra 4* ist schwerer als ein Sumoringer nach dem dritten Frühstück. Jeder Treffer Ihres Söldners bedeutet den sofortigen Bildschirmtod! Dennoch sollten sich Ballerfreunde das Spiel nicht entgehen lassen, trumpft es doch mit neun ausgeklügelten Levels auf. Hüpfen, schießen, klettern, Gegnern ausweichen – über Funk-Netzwerk sogar mit zwei Spielern gleichzeitig. Und auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad sind zumindest Ihre Waffen etwas stärker – dafür sehen Sie hier allerdings zwei Levels weniger. Erst auf „Normal" steht Ihnen das komplette Spiel offen. Wie Konami uns gegenüber bestätigt hat, erscheint der Titel jedoch nicht in Deutschland. Wer sich dafür interessiert, bestellt es direkt aus den Vereinigten Staaten oder bei Importhändlern wie www.nippon-dreams.de.

Joachim Hesse



VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Wayforward/Konami
WERTUNG:	SEHR GUT

Uncharted: Drakes Schicksal



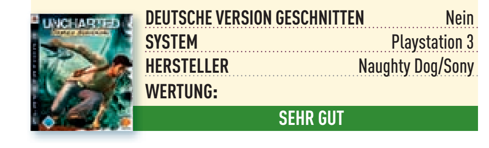
Hauptdarsteller Nathan Drake feuert in einer malerischen Ruine mit seiner Pistole auf zwei Piraten.

>>Keine leere Phrase: Jeder muss sein Kreuz tragen.<<

Lara und Indy können einpacken, Naughty Dogs neuer Action-Held bringt frischen Wind ins angestaubte Grabräubergeschäft!

ACTION-ADVENTURE | Nathan Drake, Nachkomme der Seefahrerlegende Sir Francis Drake, will herausfinden, was aus seinem berühmten Vorfahren geworden ist, und sich so ganz nebenbei den Schatz von El Dorado unter den Nagel reißen. Gar nicht so leicht, denn Piraten und Söldner jagen ihn und seine beiden Begleiter über mehrere Inseln und durch gruselige Katakomben. Womit wir auch schon bei den drei wichtigsten Spielelementen von *Uncharted* sind: ballern, ballern und noch mehr ballern! Bei den in Verfolgerperspektive ausgetragenen Feuergefechten sind Sie stets darauf angewiesen, die Gegner aus sicherer Deckung unter Beschuss zu nehmen. Sonst droht das frühzeitige Ableben, was dank fair gesetzter Rücksetzpunkte in der Regel aber kein echtes Problem ist. Neben den Ballereinlagen erwarten Sie ausgiebige Kletterpassagen und vereinzelte Rätsel. Diese sind nett gemacht, stellen aber höchstens für Waldorf-Schüler unüberwindbare Denkaufgaben dar. Grafisch ist *Uncharted: Drakes Schicksal* eine Klasse für sich und schon allein deswegen der beste Grund, sich schnellstmöglich eine Playstation 3 zuzulegen.

Wolfgang Fischer



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	Naughty Dog/Sony
WERTUNG:	SEHR GUT

Dead Head Fred

Action | Endlich mal ein lustiges Horror-Spiel für Sonys Taschenkonsole! Sie heißen Fred und waren tot, bis Sie ein gewisser Doktor Steiner als Monster wiederbelebt hat. Dank austauschbarer Spezialfähigkeiten-Köpfe vermöbeln Sie nun Gegner und lösen Rätsel. Nur die hakelige Steuerung trübt den Gesamteindruck. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Vicious Cycle/Koch Media
WERTUNG:	GUT

Cooking Mama 2: Dinner with Friends



Geschicklichkeit | Wer für „PC ACTION kocht" trainieren will, sollte für rund 20 Euro *Cooking Mama 2* importieren. Hier hobeln, backen und braten Sie per Stylus, was das Zeug hält. Sogar gleichzeitig mit drei Freunden. Ein tolles Spiel! Den netten Vorgänger hat THQ übrigens gerade erst in Deutschland wiederveröffentlicht. (JO)

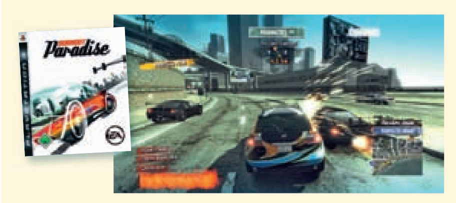
VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Taito/Majesco
WERTUNG:	SEHR GUT



Ace Combat 6: Fires of Liberation

Action | Anvisieren, Rakete abfeuern und ausweichen: *Ace Combat 6* setzt auf schnelle Luftkämpfe statt Realismus. Die schwülstige Geschichte dürfen Sie getrost ignorieren, doch die knackigen Missionen und der Mehrspieler-Modus laden auch mal für ein schnelles Spiel zwischendurch ein. Empfehlenswert. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Namco/Atari
WERTUNG:	GUT



Burnout: Paradise

Rennspiel | „Gib Gas, ich will Spaß!" – die simple wie geniale Idee der bisherigen *Burnout*-Spiele greift auch hier. Das neue Offene-Spielwelt-Konzept geht trotz fantastischer Optik aber nicht ganz auf. Der Neustart von verpatzten Rennen ist äußerst umständlich und der beliebte Crash-Modus fehlt. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	Criterion Software/Electronic Arts
WERTUNG:	GUT

TEIL 2



Ein alter Game Boy und die Color-Variante eingerahmt von Zubehör und Spielen für beide Modelle.

»Lustig: betrunken mit Bauklötzen spielen.«

Foto: Joachim Hesse

DAS HANDHELD VON NINTENDO

Game Boy (Color)

AUF DVD VIDEO

23.040 Bildpunkte, ein Steuerkreuz und vier Funktionstasten – das reicht auch heute noch, um Sie stundenlang an ein Spiel zu fesseln.

Unterwegs zocken – in unserer Zeit dank tragbarer Playstation, Nintendo-Handhelds und leistungsstarker Handys die normalste Sache der Welt. Ob im Auto, in der Bahn oder auf dem Klo, überall dürfen Sie Ihrer Leidenschaft hemmungslos nachgehen. Das war nicht immer so. Die Ära der Handheld-Konsolen läutete 1979 – zehn Jahre vorm Erscheinen des ersten Game Boys (kurz: GB) – das klobige Microvision von Milton Bradley ein, für das gerade mal zwölf Spiele erschienen. Auf immerhin 60 Exemplare brachte es der GB-Vorgänger Game & Watch (ab 1980). Wobei es sich dabei eher um recht simple LCD-Spielchen und keine echten Handheld-Konsolen handelte.

NIMM IHN IN DIE HAND!

Der Siegeszug der Handhelds begann erst 1989 mit der Veröffentlichung von Nintendos Game Boy, dem als Modul das Geschicklichkeitsspiel *Tetris* beilag. Diese Verbindung von solider, bezahlbarer Hardware (Einführungspreis 150 DM, rund 75 Euro) und süchtig machendem Spiel für alle Altersklassen war der Grundstein des weltweiten Erfolgs. Dank des mitgelieferten Verbindungskabels durfte man sogar gegen andere GB-Besitzer spielen, damals eine kleine Sensation. Ein Kritikpunkt war der selbst bei optimaler Beleuchtung kontrastarme Bildschirm. Angetrieben wurde das knapp 300 Gramm leichte und überaus handliche Gerät von vier Mignon-Batterien, die eine maximale Spielzeit von gut 15 Stunden ermöglichten. Damit war der Game Boy leichter und bot mehr Spielzeit als die technisch überlegenen, aber stromfressenden Farb-Display-Konkurrenten Atari Lynx (1989) und Sega Game Gear (1990). Schließlich setzte sich Nintendo durch – nicht zuletzt wegen der breiten Software-Unterstützung. Bis zum Jahr 2003 erschienen über 1.200 Module für den Game Boy und seinen Color-Nachfolger.

IM RAUSCH DER FARBEN

Dabei sah es Ende 1995 beinahe aus, als neige sich die Erfolgsgeschichte des Nintendo-Handhelds dem Ende zu. Die Veröffentlichung des Super-Game-Boy-Adapters (1994), der die farbige Darstellung von GB-Spielen auf Super Nintendo ermöglichte, sorgte auch nur kurzzeitig für Furore. Die Rettung kam schließlich in Form eines unerwarteten Verkaufserfolgs: das Manga-Rollenspiel *Pokémon* fand weltweit millionenfach Absatz und sorgte für eine regelrechte Flut an Fanartikeln. Nintendo legte alsdann mit neuer „alter" Hardware nach: Der kompakte Game Boy Pocket benötigte nur noch zwei Mignon-Batterien für knapp zehn Stunden Spielzeit, war in technischer Hinsicht aber identisch mit dem großen Bruder. Ein Ärgernis barg die Überarbeitung des Handhelds jedoch: Das für Mehrspielerpartien benötigte Link-Kabel des Game Boy Pocket hatte einen anderen Anschluss und funktionierte logischerweise nicht mit dem alten Modell. Abhilfe schaffte ein universelles Link-Kabel, dessen Anschaffung natürlich zusätzliche Kosten verursachte. Im Lauf der Zeit erschien weiteres, interessantes Zubehör für alle Game-Boy-Arten. Darunter eine Kamera, die Schwarz-Weiß-Fotos macht, und sogar ein Mini-Drucker. 1998 brachte Nintendo mit dem Game Boy Color endlich Farben ins Spiel – und zwar 32.768, von denen der Color 56 gleichzeitig darstellte. Sogar ältere GB-Spiele färbte das Gerät anstandslos ein. Während das Uraltmodell nur in schlichtem Grau auf den Markt kam, erschien der Color in fünf bunten Varianten. Wer Lust bekommen hat, einen unserer Anspieltipps (wieder) zu spielen, findet auf Ebay eine Auswahl an alten Game-Boy-Geräten und -Spielen zu akzeptablen Preisen.

Wolfgang Fischer

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

Name	Game Boy/Game Boy Color
Hersteller	Nintendo
Herkunftsland	Japan
Erschienen	1989/1998
Veröffentlichte Spiele	Rund 1.200 für beide Systeme
Erstes Spiel	Tetris
Hauptprozessor und Takt	Z80-Nachbau (4,2 MHz, 8 Bit)
Auflösung	160 x 144
Farben	4 Graustufen (56 Farben beim Game Boy Color)

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

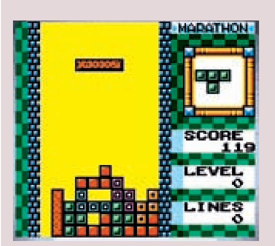
www.nintendo-power.de	News zu vielen Nintendo-Themen
www.gameboyland.ch.vu	Infos, Tests und mehr zu GB-Spielen!
www.nintendo.de	Offizieller und informativer geht's nicht

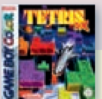
Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die besten! Wir haben zehn Vorschläge für Sie parat!

1 Tetris DX

GESCHICKLICHKEIT | Ein Spiel, wie es einfacher nicht sein könnte: Sie ordnen Klötzchen so an, dass sich lückenlose Reihen ergeben. Mit der Zeit purzeln die Teile immer schneller herab. Grafisch sehr simpel, birgt aber enorme Suchtgefahr! Das Original ist übrigens 1989 erschienen und wurde von Bullet-Proof Software entwickelt. Grundstein des weltweiten *Tetris*-Siegeszugs: Das Originalspiel lag dem Game-Boy-Handheld kostenlos bei!

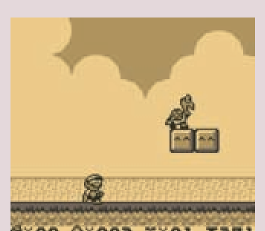


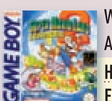


HERSTELLER Nintendo R&D1
ERSCHEINUNGSJAHR 1998

2 Super Mario Land 2: Six Golden Coins

JUMP & RUN | Nintendos Vorzeigeheld, wie man ihn kennt und liebt. Der rundliche Italo-Klempner mit der Vorliebe für Latzhosen hüpft durch simple 2D-Landschaften, trickst Legionen von Gegnern aus und sammelt gierig Münzen ein. Warum uns *Six Golden Coins* besser gefällt als der ebenfalls für Game Boy erschienene Teil 1? Weil es einfach deutlich besser aussieht und Fiesling Wario dort seinen ersten Auftritt hat.

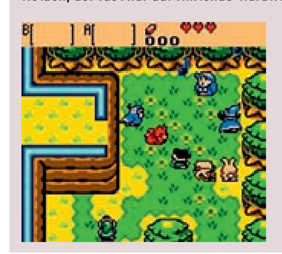


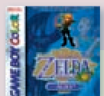


HERSTELLER Nintendo R&D1
ERSCHEINUNGSJAHR 1992

3 The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons

ACTION | Vorhang auf für einen weiteren Helden, der fast nur auf Nintendo-Hardware zu Hause ist. Bei beiden GB-Color-Titeln steuern Sie Protagonist Link in der Vogelperspektive durch monsterverseuchte Areale. Das Besondere an *Oracle of Seasons* und *Oracle of Ages*: Haben Sie eines der Spiele gelöst, erhalten Sie ein Passwort, das im anderen neue Inhalte freischaltet und so auch einen tieferen Einblick in die Handlung gewährt.

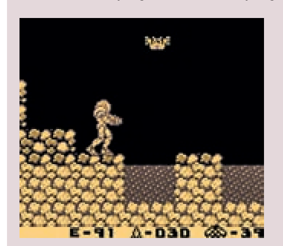




HERSTELLER Flagship/Capcom
ERSCHEINUNGSJAHR 2001

4 Metroid 2: The Return of Samus

ACTION | Samus Aran, eine der ersten weiblichen Hauptfiguren der Videospielgeschichte, legt nach ihrem vielumjubelten NES-Debüt das zweite Mal den sexy Schutzanzug an, um den Metroid-Aliens das Fürchten zu lehren. Glauben Sie es oder nicht, aber die Horizontal-Ballerei ist der einzige *Metroid*-Ableger für den guten, alten Game Boy und damit ein Haben-Muss-Titel. Spätere Teile erschienen für Game Boy Advance und Nintendo DS.



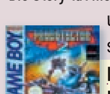


HERSTELLER Nintendo R&D1
ERSCHEINUNGSJAHR 1991

5 Probotector 2

ACTION | 2D-Horizontal-Ballerspiele wie dieses oder ein beliebiger Teil der *Metal Slug*-Reihe erregen Herrn Hesse immer noch wie am ersten Tag. Eigentlich eine gute Sache, denn ohne derartiges Videospiel-Viagra ist bei unserem Zottelmonster nicht mehr viel los. Zum Spiel: *Probotector 2* ist die geschnittene, deutsche Fassung von *Contra: The Alien Wars*. Die Story tut nichts zur Sache. Hier geht's nur um eines: ballern und springen.



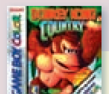


HERSTELLER Factor 5/Konami
ERSCHEINUNGSJAHR 1994

6 Donkey Kong Country

JUMP & RUN | Sechs Jahre hat es gedauert, bis der SNES-Hit *Donkey Kong Country* eine Handheld-Umsetzung bekam. Dafür konnte sich die Game-Boy-Color-Variante dann auch sehen lassen. Spielerisch unterscheidet sich der Titel nur wenig von vergleichbaren *Mario*-Abenteuern. Statt Münzen sammeln Sie Bananen, als Helden erwarten Sie Fässer schleudernde Affen und viele Levels sind natürlich im Dschungel angesiedelt.





HERSTELLER Rare
ERSCHEINUNGSJAHR 2000

7 Klax

GESCHICKLICHKEIT | Auf den ersten Blick wirkt der Titel wie ein weiterer *Tetris*-Klon, denn auch hier regnet es von oben Klötzchen. Bei *Klax* sind jedoch alle Steine identisch – sie unterscheiden sich nur farblich. Mit einer Schaufel fangen Sie die Teile auf und legen sie in einem Auffangbecken ab. Ziel ist es, auf diese Art Reihen oder geometrische Formen zu bilden. Die GB-Color-Variante ist eine Neuauflage des Game-Boy-Spiels von 1991.



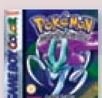


HERSTELLER Atari/Midway
ERSCHEINUNGSJAHR 1999

8 Pokémon: Kristall Edition

ROLLENSPIEL | Wir wissen, was Sie denken: *Pokémon* ist Dreck aus der Hölle und nur was für Kinder. Falsch! Denn alle *Pokémon*-Titel sind spielerisch solide bis teilweise sogar sehr gut und bieten eine pervers hohe Langzeitmotivation. Für alle, die sich noch nie mit dem Thema beschäftigt haben: Sie fangen Monster, trainieren diese und schicken sie dann in den Kampf gegen andere. So, und jetzt los: Schnapp sie dir alle!





HERSTELLER Game Freak
ERSCHEINUNGSJAHR 2000

9 Final Fantasy Legend 2

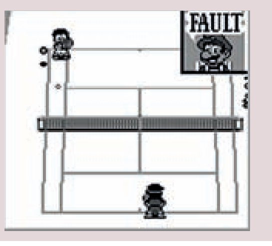
ROLLENSPIEL | *Final Fantasy Legend* war das erste Rollenspiel auf einem Handheld und hat damit auch einen gewissen Kultstatus. Wir legen Ihnen aber Teil 2 ans Herz, denn er sieht deutlich besser aus und schlägt das Original um Längen, was Spieltiefe und Umfang angeht. Sie ziehen mit Ihrer Abenteuergruppe in der Vogelperspektive durch ein Fantasiereich, plätten in rundenbasierten Kämpfen Monster und sammeln Erfahrungspunkte.

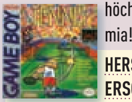


HERSTELLER Square
ERSCHEINUNGSJAHR 1991

10 Tennis

SPORT | Serve, Volley, Punkt! Der einzige Sporttitel in unseren Anspieltipps ist ein echter Oldie und entsprechend grafisch sehr simpel gehalten. Aber davon sollte man sich nicht täuschen lassen. Wer es geschafft hat, den auf Stufe 3 unglaublich starken Computergegner zu besiegen, vergisst dies sein Leben lang nicht mehr. Den Oberschiedsrichter mimt hier übrigens Mario höchstpersönlich. Mamma mia!



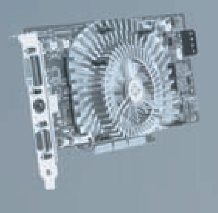


HERSTELLER Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR 1989

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	79,-
M3A32-MVP Del.	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	184,-
M3A32 Del. WiFi/AP	WL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	199,-
M2N-XE	S, GL, sA	AM2+ / nF430	D2	59,-
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	54,-
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	64,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	74,-
G-SURF365	S, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	74,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	84,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	144,-
M2N32 WS Pro.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	144,-
M2N-VM/DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	54,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	99,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	159,-
P5K-VM	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	94,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	79,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	144,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	74,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	139,-
P5K SE	S, GL	775 / P35	D2	89,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	104,-
P5KR	S, GL, F	775 / P35	D2	109,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	109,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	134,-
P5K3 Del./WiFi-AP	S, WL, F, sA	775 / P35	D3	164,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	194,-
P5E3	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	199,-
P5E WS Prof.	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	244,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	234,-
Maximus Formula	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	234,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	269,-
P5E3 Del./WiFi	S, GL, WL, F, sA	775 / X38	D3	269,-
P5W	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	119,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	99,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	222,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	94,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	42,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	57,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	57,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	72,-
I-45C	µATX, S, V, GL	775 / 945GC	D2	46,-
AW9D-MAX	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	99,-
Fatal1ty F-I90HD	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	79,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2	89,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	164,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	79,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	94,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	189,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA770-DS3	S, GL, F, sA	AM2+ / 770	D2	77,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	109,-
MA790FX-DS5	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	164,-
MA790FX-DQ6	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	224,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	52,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	67,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	64,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	74,-
P35-DS3L	S, GL	775 / P35	D2	84,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
EP35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D3	114,-
EP35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	114,-
EP35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	144,-
EP35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	159,-
X38-DS5	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	184,-
X38-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	224,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	46,-
ALiveDual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	64,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	44,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	57,-
ALiveNF7G-HD	µATX,V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	52,-
939N68PV-GLAN	µATX, V, GL, sA	939 / nF630a	D	64,-
ConRoe1333-GLAN	S, GL	775 / 945GC	D2	49,-
4Core1333-Viiv	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	84,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

2 GB DDR2-RAM

PATRIOT DDR2-800 Kit

- **PDC22G6400LLK**
- **2x 1.024 MB DIMM** • **DDR2-800 (PC2-6400)**
- **Timing:** CAS Latency (CL) 4
  - RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4
  - RAS-Precharge-Time (tRP) 4
  - Row-Active-Time (tRAS) 12



44,-



INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1024	69,-	

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2160	Conroe-L	1,8	2x 512	61,-	71,-
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	69,-	79,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	104,-	114,-
E4600	Allendale	2,4	2x 1.024	124,-	134,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	164,-	174,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	234,-	244,-

Core® 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	229,-	239,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		499,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144		929,-

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2300	Brisbane EE	1,9	2x 512	54,-	79,-
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	69,-	
BE-2400	Brisbane EE	2,3	2x 512	74,-	89,-
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512		89,-
6000+ EE	Windsor	3,0	2x 1.024	144,-	
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	134,-	149,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	25,-	20,50
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		24,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	43,-	39,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	31,-	23,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	34,-	26,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	48,-	44,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	54,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	44,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	48,-	
DDR2 XTC Titanium	4,0 GB	800 / 4-4-4	108,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5		18,-
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	39,-	38,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	46,-
EN8500GT Silent/HTTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	74,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	99,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	94,-
EN8800GT/G/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GT	259,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GTS	319,-
EN8800ULTRA/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	549,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	79,-

ZOTAC		MB / Chip	€
GF8600GT AMP!	PCIe	256-G3 / 8600GT	84,-
GF8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	369,-

PCIe Grafikkarte

LEADTEK WinFast PX8800GTX

- **NIVIDIA® GeForce® 8800 GTX Grafikchip**
- **768 MB GDDR3-RAM (384 Bit)**
- **575 MHz Chiptakt**
- **1.800 MHz Speichertakt**
- **DirectX 10, OpenGL 2.0**
- **2x DVI-I (HDCP, Dual Link), TV-Out**
- **SLI™ Ready**
- **Retail**



359,-



MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-T2DEZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	99,-
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	319,-
NX8800GTS-T2D E-OC	PCIe	512-G3 / 8800GTS	339,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	29,-
NX7600GS-TDZ	AGP	512-D2 / 7600GS	89,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8600GTS-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GTS	119,-
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	259,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	359,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	111,-
8600GT Super+	PCIe	1024-D2 / 8600GT	99,-
8600GTS Super HDMI	PCIe	512-G3 / 8600GTS	149,-
8800GT Super+	PCIe	1024-G3 / 8800GT	289,-

XFX		MB / Chip	€
GF8600GT XXX	PCIe	256-G3 / 8600GT	104,-
GF8800GT XXX	PCIe	256-G3 / 8800GT	209,-
GF8800GT	PCIe	512-G3 / 8800GT	269,-
GF8800GTS	PCIe	512-G3 / 8800GTS	329,-
GF8800GTS XXX	PCIe	512-G3 / 8800GTS	349,-
GF8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	419,-

ATI-Chipsatz

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD2600XT Xtreme	PCIe	256-G4 / HD2600XT	94,-
HD3850 ZeroTherm	PCIe	512-G3 / HD3850	179,-
HD3870 ZeroTherm	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	55,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	79,-

MSI		MB / Chip	€
RX2600XT-T2D E/D3	PCIe	256-G3 / HD2600XT	69,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-
RX2600PRO-T2D Z/D2	AGP	512-D2 / HD2600PRO	99,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
HD2600PRO	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	74,-
HD3870	PCIe	512-G4 / HD3870	229,-
HD2600XT Ultimate	PCIe	256-G3 / HD2600XT	99,-

GECUBE		MB / Chip	€
HD3850 Turbo	PCIe	512-G3 / HD3850	179,-
HD3870 Turbo	PCIe	512-G4 / HD3870	229,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD2500BEVE	U-100	250	12 / 8 / 5.400	134,-
WD3200AAKB	U-100	320	9 / 16 / 7.200	74,-
WD5000AAJB	U-100	500	9 / 8 / 7.200	104,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	109,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3320620A	U-100	320	11 / 16 / 7.200	76,-
ST3400620A	U-100	400	11 / 16 / 7.200	89,-
ST3500630A	U-100	500	11 / 16 / 7.200	99,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725050	U-133	500	8 / 8 / 7.200	104,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	74,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	154,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	254,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	44,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	71,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	89,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	129,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	239,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	59,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	109,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	259,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	124,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	154,-
WD1600YS	SATA2	160	9 / 16 / 7.200	54,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	69,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	79,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	89,-
WD5000AACS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	109,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	154,-
WD10EACS	SATA2	1.000	9 / 16 / 7.200	244,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BL	18x / 8x	35,40	36,40
ASUS DRW-2014L1*	20x / 8x	39,-	
LG GSA-H55LR*	20x / 10x	37,-	39,90
LITEON LH-20A3H*	20x / 8x	34,90	
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	34,90	39,90
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x	61,-	64,-
SAMSUNG SH-S202J*	20x / 12x	32,-	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		59,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BLT	18x / 8x		37,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		38,90
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	37,90	39,90
LITEON LH-20A1S*	20x / 8x	32,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
PHILIPS SPD2512BM	18x / 8x	37,-	
SAMSUNG SH-S203D*	20x / 16x	30,90	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	449,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



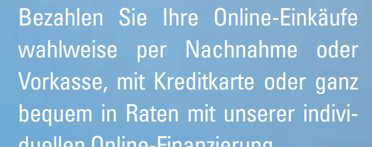
Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.





Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB v1.1	125	USB2.0-Stick	30,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	104,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	209,-
LINKSYS	**Mbit/s**	**Typ**	**€**
WMP54G	54	PCI	24,-
WUSB54GC	54	USB2.0	24,-
WAP54G	54	Access Point	57,-
WRT54G-D2	54	Router	46,-
NETGEAR	**Mbit/s**	**Typ**	**€**
WG511	54	PC-Card	26,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	44,-
WG602	54	Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	74,-
WPN824 RangeMax	108	Router	64,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	18,-
D-LINK	**Mbit/s**	**Typ**	**€**
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	32,-
DI-524	54	Router	42,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	159,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-
DEVOLO	**Art**	**Typ**	**€**
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90
MicroLink 56K Fun	analog	USB	39,-
MicroLink 56K i	analog	seriell	169,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
X-Plorer	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-
ASUS	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/5,25"**	**€**
TA-210	Stahl, bl/si	Midi	1	6 / 4	39,-
TA-662	Stahl, si	Midi	1	5 / 4	29,-
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-
COOLER MASTER	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/5,25"**	**€**
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	69,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
COSMOS 1000	Stahl, si	Big	4	7 / 5	179,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-
LIAN LI	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/5,25"**	**€**
PC-A59B	Alu, bl	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	134,-
PC-B25B	Alu, bl	Midi	3	6 / 3	199,-
SILVERSTONE	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/5,25"**	**€**
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	94,-
SG01-Evolution	Alu, bl	HTPC	2	2 / 2	114,-
GD01MX	Stahl, si	HTPC	2	7 / 2	179,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	10 / 4	134,-
ZALMAN	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/5,25"**	**€**
HD 160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD 135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT Plus	Stahl, bl	HTPC	1	7 / 4	349,-
Enclosure	Stahl, bl	HTPC	1	7 / 4	559,-
SHARKOON	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/5,25"**	**€**
REBEL9 Value*	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	44,90
REBEL9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	34,90
AVENGER Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	31,-

* inkl. Window-Kit

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX Infiniti	720 W	ATX2	189,-
OCZ StealthXStream	500 W	ATX2	59,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
SEASONIC S12II-330HB	330 W	ATX2	54,-
SEASONIC M12-500	500 W	ATX2	119,-
SEASONIC X-900	900 W	ATX2	249,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	79,-

Sockel 775 Barebone

SHUTTLE SX38P2 Pro

- INTEL® X38 Express Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-100, 4x S-ATA II RAID, 2x eS-ATA
- extern: 1x 5,25", 1x 3,5" • intern: 2x 3,5"
- 2x PCIe x16 • 8x USB 2.0, FireWire
- 8-Kanal HD-Sound • Gigabit-LAN
- 450 Watt Netzteil • Aluminiumgehäuse



469,- Shuttle

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Ruby J701	Athlon64 X2 4400+	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	429,-
Diamond K701 VHP	Athlon64 X2 6000+	2.048 MB	320 GB	DVD±RW DL	512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT	839,-
AMD Spider X1 L701	Phenom X4 9500	2.048 MB	320 GB	DVD±RW DL	512 MB ATI Radeon HD3870	1.099,-
COMMODORE	**Prozessor**	**RAM**	**HDD**	**Laufwerk**	**Ausstattung**	**€**
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.249,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A7K-7S038C	Turion 64 X2 TL-58	17,1	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	979,-
F3Ka-AP002C	Turion 64 X2 TL-60	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	949,-
G1S-AS081G	Core 2 Duo T7700	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Ultimate	1.469,-
G2K-7R022C	Turion 64 X2 TL-64	17,1	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.399,-
SAMSUNG	**Prozessor**	**Display**	**RAM**	**HDD**	**Laufwerk**	**Ausstattung**	**€**
M60-Aura-T7500 Caralee	Core 2 Duo T7500	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.399,-
X65-Pro T7500 Bekumar	Core 2 Duo T7500	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.539,-

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
VW192C	bl	5	19,0	DVI-D/Sound	224,-
VW192S	bl	5	19,0	Sound	179,-
VW193D-B	bl	5	19,0		179,-
VW198S	bl	5	19,0	Sound	189,-
VW202S	bl	5	20,1	Sound	209,-
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	314,-
SAMSUNG		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	219,-
931BW	bl	2	19,0	DVI-D (HDCP)	219,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	279,-
2232BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	289,-
206BW	bl	2	20,0	DVI-D (HDCP)	229,-
BELINEA		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
1705 S1	si	8	17,0		169,-
1930 S1	si	8	19,0	DVI-D/Sound	189,-
o.display 1.1_19"	wi	5	19,0	Sound	189,-
o.display 2.1_22"	wi	5	22,0	DVI-D (HDCP)/Sound	259,-
BENQ		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
G900	si	5	19,0	DVI-D	199,-
FP93GX+	si	2	19,0	DVI-D	229,-
FP222WH	si	5	22,0	HDMI/DVI-D	279,-
G2400W	si	5	24,0	HDMI/DVI-D	399,-
IIYAMA		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
E1902S	bl o. si	2	19,0	DVI-D/Sound	219,-
E2001WSV-B1	bl	5	20,0	Sound	199,-
E2201W-B1	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	269,-

500 GB S-ATA II Festplatte

SEAGATE Barracuda ES.2

- ST3500320NS • 500 GB Kapazität
- 7.200 Umdrehungen/Min. • 32 MB Cache
- 8,5 ms Zugriffszeit
- S-ATA II



129,- Seagate

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

EINGABE & GAMING

Tastaturen

LOGITECH	Anschluss	€
G11 Keyboard	USB	49,-
G15 Keyboard refresh	USB	74,-
MX Air	USB	109,-
Diverse	**Anschluss**	**€**
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	46,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB	44,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-
G9 Laser Mouse	USB	79,-

RAZER	Anschluss	€
Diamondback 3G	USB	49,-
DeathAdder	USB	59,-
Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
Lachesis	USB	79,-
MICROSOFT	**Anschluss**	**€**
Habu Gaming Mouse	USB	52,-
SideWinder Gaming Mouse	USB	59,-
Diverse	**Anschluss**	**€**
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-
STEELSERIES Ikari Optical	USB	44,-
STEELSERIES Ikari Laser	USB	67,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Flight Control System	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	49,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB	69,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	32,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	84,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
SAITEK GH20 Vibration Headset	USB+Klinke	29,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	54,90
SENNHEISER PC 166 USB	USB	124,-
ZALMAN HS ZM-RS6F	USB	49,-

GAMES

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - Labyrinth of the Minotaur Addon	16,90
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Oblivion - Shivering Isles	26,-
Sam & Max Season One	27,90
Silverfall	39,-
Spellforce 2 - Dragon Storm Addon	24,90
Two Worlds	42,-
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - PrePaid Gametime Card (60 Tage)	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90
Action	**€**
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack Addon	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	24,90
Die Sims 2 - Party-Accessoires Addon	13,-
Flight Simulator X	38,-
Flight Simulator X Deluxe	44,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	18,-
Need for Speed pro Street	44,-
NHL 07	16,90
Pro Evolution Soccer 6	33,90
Strategie	**€**
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Der Dämon genannt „Chaos der Tiefe" macht einen furchteinflößenden und grotesken Eindruck.

»Frauenschicksal: Haarspray-Überdosis.«

Der sogenannte Ice Dome ist Sitz der finsteren „Kalten Schönheit des Eises" und birgt viele Gefahren.

»Leicht zu erkennen: Eingang zum Gynäkologen-Kongress.«

CRYSIS

Geister-Haft

Fangen Sie die grausigen Gespenster und Dämonen, die die Menschheit versklaven wollen.

CRYBUSTERS | Kennen Sie Snoeys? Nein, das sind keine kleinen Schneemänner oder Konsumenten von Kokain! Snoeys sind Geister. Mysteriöse Wesen, die versuchen, die Kontrolle über die reale Welt zu erhalten. Zumindest in der *Crysis*-Modifikation *Crybusters*.

WEN RUFT IHR DANN?

Sie sind Mitglied einer Organisation, genannt Crybusters. Ähnlich den Ghostbusters aus dem gleichnamigen Film von 1984 ist es Ihre Aufgabe, die Geister unschädlich zu machen. Im Jahre 2018 gegründet, erlebte das dreiköpfige Team schon wenig später seine ersten Einsätze, als sie Moskau, Amsterdam und Paris vor dem totalen Chaos bewahrten, bevor Snoeys in Form einer Horde Sturmgeister die Städte zerstörten. 2020 gründeten die Geisterjäger schließlich die „Crybuster National Ghost Security". Ihr Hauptquartier, die Reaktor2018_ngs, befindet sich im geostationären Orbit, um schneller die einzelnen Einsatzgebiete rund um den Erdball zu erreichen. Doch dann wurde es ruhig um die Snoeys und die Crybusters. Bis im Jahre 2038 der Wissenschaftler Edward Alexander Yelworc in einem geheimen Labor der US-Army versuchte, die Kraft von Snoeys auf Menschen zu übertragen, ohne deren bösen Einfluss auf die Welt zu entfesseln. Wie sollte es anders sein, natürlich ging das Experiment schief. Das Versuchskaninchen, Dr. Ife José, die Frau von Dr. Yelworc, geriet in den Bann des Eis-Geistes Glacorca. Diese auch „Kalte Schönheit des Eises" genannte Kreatur verwandelte das Gebiet um das Labor in eine Eislandschaft. Dr. Yelworc blieb keine andere Möglichkeit, als die Crybusters um Hilfe zu bitten. An einer ausgefallenen Hintergrundgeschichte mangelt es der Mod offensichtlich nicht. Bleibt abzuwarten, was das deutsche Team spielerisch auf die Beine stellt. Ein Erscheinungsdatum für die Modifikation möchten die Macher derzeit noch nicht nennen.

Andreas Bertits

Info: www.crybusters.com



»Die russischen Spionagesatelliten waren einfach nicht klein zu kriegen.«

Das Hauptquartier der Crybusters, die Raumstation Reaktor2018_ngs.

»Schwierig: ein schönes Tor machen.«

Der mysteriöse Torbogen, der zum Ice Dome führt als 3D-Modell.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Alles umfahren!



Die Fahrer zweier aufgemotzter Autos bereiten sich in einer zerstörten Stadt auf den Start vor.

Geben Sie Vollgas und mähen Sie Zombies und Kontrahenten in Ihrer Endzeit-Kiste nieder.

WHEELS OF WAR | Mit einem aufgemotzten Auto durch Städte heizen und Gegner zu Schrott verarbeiten war schon immer Ihr Traum? *Wheels of War* für *Enemy Territory: Quake Wars* möchte diesen wahr werden lassen. Hier klemmen Sie sich hinter das Steuer einer virtuellen Karre, rüsten diese mit Waffen und Panzerung aus und geben Gas. Unterwegs sammeln Sie Boni ein und fahren Zombies über den Haufen. Wann die Mod erscheint, steht allerdings noch nicht fest. Andreas Bertits

Info: http://wheelsofwar.colsoft.biz

Von einem höher gelegenen Parkplatz blicken Sie auf die fantastische Landschaft.



UNREAL TOURNAMENT 3

Schöne Aussichten

Warten Sie nicht länger auf *Alan Wake*. Hier kommt eine vielversprechende Gratis-Alternative.

BLACK SIERRA | Bergbauarbeiten in den Black-Sierra-Bergen haben grausame Bestien zum Leben erweckt, die nun über die Bevölkerung der umliegenden Ortschaften herfallen. Sie sind Teil einer Spezialeinheit, die der Bedrohung Einhalt gebieten soll. Doch nach der ersten Bekanntschaft mit den Kreaturen haben Sie nur noch ein Ziel vor Augen: überleben! *Black Sierra* verwandelt *Unreal Tournament 3* in ein Horror-Action-Adventure. Sie greifen auf ein großes Arsenal an Waffen zurück, um den tödlichen Monstern den Garaus zu machen. Das Mod-Team plant mehrere Dörfer, Minen und einen Wald. Sogar ein kooperativer Mehrspieler-Modus ist angedacht. Erscheinungsdatum: noch offen. Andreas Bertits

Info: www.freewebs.com/blacksierramod

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Battlegroup Frontlines	1,3 GB	www.bgfmod.com	106	HERAUSRAGEND
Point of Existence 2 v2.1	2,2 GB	www.pointofexistence.com		HERAUSRAGEND
Project Reality 0.7	1,1 GB	www.realitymod.com		SEHR GUT
COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS				
Global Mod Series 1.0	4 MB	http://globalmodseries.110mb.com		SEHR GUT
Tiberium Wars Advanced 1.3	2 MB	www.thundermods.net		SEHR GUT
CRYSIS				
Map-Pack	38 MB	www.ea.com/crysis	109	SEHR GUT
FAR CRY				
Mars Mod 3.0	126 MB	www.mars.farcry.cz		GUT
FREELANCER				
Discovery Freelancer	56 MB	www.discoveryfl.com	113	SEHR GUT
GTA SAN ANDREAS				
GTA: 007	21 MB	www.freewebs.com/gta007mod		GUT
HALF-LIFE				
ETF	5 MB	www.jan-ripper.de		GUT
Paranoia 1.1	26 MB	http://paranoia.level-design.ru		SEHR GUT
Resident Evil: Cold Blood	327 MB	www.recoldblood.com		SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
DragonBall Source 0.1.3	361 MB	www.dragonballsource.com		GUT
Fistful of Frags	192 MB	www.fistful-of-frags.com		SEHR GUT
GoldenEye Source 1.1	5 MB	www.goldeneyesource.com		SEHR GUT
Haunted	175 MB	http://students.guildhall.smu.edu/c6/24403721/team_02.htm		GUT
Insurgency 2.0e	821 MB	www.insurgencymod.net	108	HERAUSRAGEND
SMOD: Tactical	614 MB	www.smod-tactical.com		SEHR GUT
SourceForts 1.9.3	121 MB	www.sourcefortsmod.com		HERAUSRAGEND
Synergy 1.0	11 MB	www.synergymod.net		SEHR GUT
HOMEWORLD 2				
Battlestar Galactica Fleet Commander	113 MB	www.battlestarmod.com		SEHR GUT
Unified Hiigaran Fleet	28 MB	http://chris80502.gigacities.net		SEHR GUT
NEED FOR SPEED: PRO STREET				
Coca-Cola Zero Boosterpack	228 MB	www.cokezero.de	112	GUT
PORTAL				
Half-Life 2: Reality Decay	74 MB	www.realitydecay.com		SEHR GUT
QUAKE 4				
HardQore Final	181 MB	http://hardqore.planetquake.gamespy.com		GUT
Q4Run Beta	12 MB	http://q4run.thetobi.eu		GUT
DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2				
RJ-RotWK 1.05.06	167 MB	http://lordoftherings.filefront.com/file/RJ_Rotwk;85148	114	SEHR GUT
DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2: DER AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS				
The Wars of Arda	88 MB	www.warsofarda.co.uk		SEHR GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Nest des Drachen	0,1 MB	www.elderscrolls.com	109	BEFRIEDIGEND
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Welcome to Wilshire Heights	183 MB	www.moddb.com/mods/10243/welcome-to-wilshire-heights		SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 3				
Ageia PhysX Mod-Kit	377 MB	www.ageia.com/physx/ut3.html	113	SEHR GUT
Action Cam Mod	1 MB	www.moddb.com/mods/10356/action-cam		GUT
Fleet Wars	2 MB	www.fleet-wars.org		GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Pally Power	0,2 MB	www.buffed.de	109	SEHR GUT

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen Sie, wo besagte geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

»An der Handtasche zu erkennen: Schwuler Soldat.«

An einer Farm kommt es zu einer Auseinandersetzung zwischen Russen und Deutschen um die bereit stehenden Fahrzeuge.

BATTLEFIELD 2

Auf verlorenem Osten



AUF DVD
VIDEO

Deutsche und Russen schlagen sich die Polygonköpfe ein, um den Vormarsch der Truppen voranzubringen oder zu stoppen.

BATTLEGROUP FRONTLINES | Mit einem lauten Dröhnen rauschen zwei deutsche Stukas über die Köpfe der russischen Soldaten weg. Schnell verstecken sich die Kämpfer im hohen Gras nahe eines kleinen Bauernhofes. Als die Flugzeuge außer Sicht sind, schleicht die Truppe weiter. Plötzlich rattert ein Maschinengewehr und einer der Soldaten sackt tot zu Boden. „Wir stehen unter Beschuss!", ruft ein weiterer der Russen. Alle beginnen, auf das kleine Holzhaus zu feuern, aus dem Salve um Salve an Maschinengewehrkugeln auf die Gruppe zurasen. Dann ertönt ein tiefes Rumpeln vom Bauernhof und ein deutscher Königstiger-Panzer erscheint. Die Soldaten sehen ihre einzige Überlebenschance darin, voranzupreschen und das Haus einzunehmen. Als eine ohrenbetäubende Explosion Dreck aufwirbelt, erkennen die russischen Soldaten, dass sie der Königstiger bereits ins Ziel genommen hat. Jetzt heißt es, sich zu sputen. Als bereits zwei aus der Truppe die Wand des Hauses erreichen, mäht eine weitere Salve aus dem deutschen Maschinengewehr einen dritten Kämpfer auf offenem Feld nieder. Da wirft einer der Russen eine Granate durch ein Fenster. Nach einer weiteren Detonation spurten die Überlebenden in das Haus und eröffnen im dichten Rauch das Feuer auf die deutschen Soldaten ...

ALT, ABER GEIL

Sie haben es sicher schon erraten. Die *Battlefield 2*-Mod *Battlegroup Frontlines* spielt im Zweiten Weltkrieg. Bevor Sie jetzt entervt weiterblättern, sagen wir Ihnen vorweg: Diese Mod gehört mit zum Besten, was die *Battlefield 2*-Community bisher auf die Beine gestellt hat! Also: Weiterlesen! Dieses Mal sind Sie an der Ostfront unterwegs. Damit meinen wir nicht, dass Sie sich in eine der Schlangen an einer Arbeitsagentur in den neuen Bundesländern einreihen, sondern den Vormarsch der deutschen Truppen Richtung Russland zwischen 1941 und 43. Auf 14 Karten kämpfen Sie sich durch Kursk, Stalingrad, den Memel-Fluss und noch viele andere osteuropäische Schlachtfelder. Dabei haben Sie stets die Wahl, entweder aufseiten der Deutschen oder der Russen zu spielen. In späteren Versionen will das Mod-Team auch Kämpfe in Westeuropa sowie die Kriegsparteien England und USA hinzufügen.



Ein russischer Soldat flieht vor deutschen Soldaten, während ein Kamerad Granaten wirft.

»Bleib stehen, ich will meine neue Fusselrolle ausprobieren.«

Ein Russe attackiert einen deutschen Soldat mit seinem Messer.

»Schmerzhaft: Kampfmesser-Limbo.«



»Gibt alles: Epileptiker-Tanzgruppe.«

Deutsche Soldaten versuchen, über ein Blumenfeld vorzudringen und werden von Russen gestellt.



»Schwierig: Beim Sex mit dicken Frauen oben liegen.«

Ein russischer Soldat trifft auf einer Brücke auf einen deutschen Königstiger-Panzer.

ERKLÄRUNGSBEDARF

Haben Sie *Battlefield 2* gespielt, können Sie sich ohne Probleme in die Modifikation stürzen. Das Spielprinzip ist dasselbe. Für alle, die die vergangenen Jahre hinterm Mond gelebt haben, erklären wir schnell, wie sich *Battlegroup Frontlines* spielt. Nachdem Sie sich für eine Partei entschieden haben, wählen Sie die Klasse, darunter Scharfschütze, Sanitäter oder Infanterist, und bestimmen anhand einer Karte, an welcher Stelle Sie dem Spiel beitreten. Nun gilt es, in der Ego-Sicht Flaggenpunkte einzunehmen und den Gegner zu eliminieren. Sie rennen flott über die teils recht großen Karten oder schnappen sich eines von zahlreichen Fahrzeugen wie Panzer, Autos oder Flugzeuge. Damit kommen Sie teilweise schneller voran und haben eine höhere Durchschlagskraft. Selbst wenn Sie mit computergesteuerten Mitspielern (Bots) in die Schlacht ziehen, macht *Battlegroup Frontlines* richtig Laune. Je nachdem, wie Sie die künstliche Intelligenz eingestellt haben, erleben Sie lustige Momente, wenn sich die Feinde auf einem Haufen treffen, aber keiner schießt. Oder spannende Augenblicke, in denen die Gegner richtig clever agieren, taktieren und die Umgebung zu ihrem Vorteil nutzen.

BIS INS LETZTE DETAIL

Das Mod-Team hat sich richtig Mühe gegeben, die Karten, Fahrzeuge und Figuren extrem detailliert zu präsentieren. Russische Schriftzüge auf Panzern, eine Entenfamilie auf einem Teich und mit Tischen und Betten eingerichtete Häuser locken in die virtuelle Welt. Da ist es auch verschmerzbar, dass einige Panzer so langsam sind wie eine Frau, bis sie zum Orgasmus kommt, und bei der enorm eingeengten Sicht aus den Blecheimern mehr auf Realitätsnähe als auf Effektivität gesetzt wurde. Die Post geht richtig ab, wenn Sie mit 63 Mitspielern auf einer großen Karte wie Operation Citadel oder Crossing the Dnjepr spielen. Hier erzeugt die Mod Kriegsatmosphäre: Flugzeuge kreisen am Himmel, Rauchschwaden steigen in der Ferne empor und ganze Panzerdivisionen rumpeln eine Straße entlang. Übrigens lassen sich Gebäude mithilfe der Stahlkolosse in handliche Einzelteile zerlegen, was den Heckenschützen und Soldaten, die darin Schutz suchen, nicht allzu gut bekommt. Mit *Battlegroup Frontlines* ist dem internationalen Mod-Team ein großer Wurf gelungen. Selbst wenn Sie das stark strapazierte Weltkriegs-Szenario eigentlich satt haben, sollten Sie Ihr *Battlefield 2* unbedingt mit dieser Mod aufpeppen. Wir sind schon enorm gespannt auf die Erweiterungen, zumal Sie dann endlich auch in der Normandie aufregende Schlachten schlagen und dabei sogar in die Rolle von Engländern und Amerikanern schlüpfen. Andreas Bertits

Info: www.bgfmod.com

Battlefield 2: Battlegroup Frontlines

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Battlefield 2 v1.41
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1.320
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

INTERVIEW „ICH ALS DEUTSCHER SPIELE NATÜRLICH AM LIEBSTEN DEUTSCHLAND."

Alexander Phlippen erzählte uns brisante Dinge über seine Mod *Battlegroup Frontlines*.



Alexander Phlippen ist 21 Jahre alt, kommt aus Gummersbach in Nordrhein-Westfalen und studiert Medieninformatik in Köln.

PC ACTION Was fasziniert euch so am Szenario Zweiter Weltkrieg? Das Thema ist ja eigentlich schon recht breit getreten.

Alexander Phlippen: Es gibt Dutzende Herangehensweisen an ein solch umfangreiches Szenario. Allein die Spielmechanik eröffnet einem Spieleentwickler viele interessante Möglichkeiten.

PC ACTION Kommt ihr aus der DDR oder warum spielt die Mod an der Ostfront?

Alexander Phlippen: Wir haben uns für die Ostfront entschieden, weil sie einen guten Kontrast zu den *Battlefield 2*-Nahost-Schlachtfeldern bietet und sie von großflächigen Panzerschlachten bis zu beklemmendem Häuserkampf alle Möglichkeiten abdeckt. Es wurde aber nie gesagt, dass es nur bei der Ostfront bleibt (lacht).

PC ACTION Zielen über Kimme und Korn. Lernt man so etwas beim Kathederlegen während des Zivildienstes im Altenheim oder woher habt ihr eure Realismus-Erfahrungen, die der Mod zugrunde liegen?

Alexander Phlippen: Wir haben eine spezielle Abteilung, „Researcher" genannt, die sich um die historisch korrekte Umsetzung bemüht. Viele von uns haben aber auch Armee-Erfahrung, sei es bei der Bundeswehr oder den Streitkräften unserer ausländischen Teammitglieder.

PC ACTION Wird es eine Fortsetzung geben oder was erwartet uns in Zukunft von euch?

Alexander Phlippen: *Battlegroup Frontlines* wird natürlich ständig erweitert und optimiert. Zurzeit werkeln wir mit großer Anstrengung am ersten Patch. Um auch die Next-Generation-Fanatiker zufriedenzustellen, arbeitet ein Teil von unserem Team an *Battlegroup Frontlines 2*, einer *Crysis*-Modifikation (www.bgf2.com).

PC ACTION Spielst du *Battlefield 2142*? Was fandest du daran gut oder nicht gut?

Alexander Phlippen: Ich habe es getestet und sofort wieder weggelegt. Für mich ist es ein missglückter Versuch, die Spielmechanik der *Unreal Tournament*-Serie und *Battlefield* zu vereinen, und das auf einem Grafikniveau, das kaum über den Vorgänger (*BF 2*) hinwegreicht.

PC ACTION Warum ist die Mod nicht für *Battlefield 2142*?

Alexander Phlippen: Es gibt mit Sicherheit viel mehr Spieler, die *Battlefield 2* statt *Battlefield 2142* haben, und da sich an der Engine nicht viel Positives getan hat, haben wir uns für *Battlefield 2* entschieden.

PC ACTION Was wolltet ihr noch in die Mod einbauen, konntet es aber nicht umsetzen?

Alexander Phlippen: Ich persönlich und auch einige andere *Battlegroup Frontlines*-Mitglieder hätten eine Pilotenklasse als Einheitentyp ganz toll gefunden. So hätten nur diese ein Flugzeug und den Fallschirm benutzen dürfen. Am besten wäre die Klasse noch begrenzt gewesen, was das dumme Rumgehocke vor dem Flughafen mit 30 Mann vermieden hätte, wie man es aus allen *Battlefield*-Teilen kennt. Leider lässt Electronic Arts nicht zu, dass man alles an einem Spiel modifizieren kann. Außerdem sollten wieder Wasserschlachten ihren Weg in die Mod finden, die wir aber aus zeitlichen Gründen bis jetzt noch nicht umsetzen konnten.

PC ACTION Panzer mit einem Schuss zerlegen? Was ist euch wichtiger, Realitätsnähe oder Spielspaß? Und was trägt eher zu einem guten Spiel bei?

Alexander Phlippen: Ein gesunder Realismus trägt eher zum Spielspaß bei, statt ihn zu bremsen. Wir wissen aber, dass man es auch übertreiben kann, und somit versuchen wir, ganz bewusst darauf zu achten, dass der Spielspaß nicht unter dem Realismus leidet.

PC ACTION Welche Partei im Spiel spielst du am liebsten?

Alexander Phlippen: Ich als Deutscher spiele natürlich am liebsten Deutschland. Leider konnte ich bis jetzt nur Russland bei *Battlegroup Frontlines* online spielen. Wenn man aber die richtigen Leute dabei hat, habe ich trotzdem Spaß (lacht).

Ein Islamist stellt sich vor einem Jeep einem US-Soldaten in den Weg, um den strategisch wichtigen Ort zu halten.

»Wollte anonym bleiben: Autopilot.«

HALF-LIFE 2

Ganz schön wüst



Im Nahen Osten knallt es mächtig. US-Soldaten und Islamisten bekämpfen sich bis aufs virtuelle Blut.

INSURGENCY | Wenn Sie im Spiel einem grimmig dreinblickenden, mit einer Handgranate bewaffneten Mann begegnen, der „Yalla! Yalla!" schreit, sollten Sie schleunigst die Beine in die Hand nehmen. Für das Anzetteln des Dschihad („heiliger Krieg") kommt man im echten Leben in den Knast, für ein Computerspiel ist es aber ein reizvolles Thema. Bei der *Half-Life 2*-Mod *Insurgency* verschlägt es Sie nach Afghanistan und in den Irak. Aufseiten der US-Armee oder islamischer Kämpfer treten Sie auf acht interessanten Karten an. Dabei geht es nicht nur darum, die Feinde auszuschalten, sondern auch bestimmte Punkte auf den Karten einzunehmen.

WÜSTE SACHE

Sie ballern sich durch Wüstenlandschaften, um ans Ziel zu gelangen. Dabei spielen Häuserkämpfe eine wichtige Rolle. Vor allem mit mehr als acht Spielern kommt auf den großen Karten wie Baghdad viel Spaß auf. Es gibt genug Möglichkeiten, sich zu verstecken und Hinterhalte zu legen. Blöderweise nutzen Sie keine Fahrzeuge, sondern sind nur zu Fuß unterwegs. Doppelt schade, da viele Panzer und Fahrzeuge herumstehen, die auch optisch einen gelungenen Eindruck machen. Generell bieten die acht Karten viel fürs Auge. Damit das Hirnschmalz nicht vernachlässigt wird, spielt Taktik eine große Rolle. Auch deswegen, da die Modder viel Wert auf ein realitätsnahes Spielgeschehen legen. Waffen abzufeuern geht nicht so einfach wie in anderen 3D-Shootern. Der Rückstoß eines MGs kann durchaus dazu führen, dass Sie Ihr Ziel meterweit verfehlen und somit Ihrem Gegner die Möglichkeit auf den Sieg geben.

HART, ABER HERZLICH

Insurgency gehört eindeutig zu den härtesten und spannendsten *Half-Life 2*-Mods. Ohne eine gewisse Einarbeitungszeit haben Sie wie beim ersten Sex nur wenig Spaß an der Sache. Stecken Sie aber erst mal richtig drin, geht die Post ab. Aus lizenzrechtlichen Gründen können wir die Modifikation nicht auf unserer DVD anbieten. Deshalb müssen Sie die Mod durch Ihre Internet-Leitung saugen! Andreas Bertits

Info: www.insmod.net

Half-Life 2: Insurgency

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	822
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	HERAUSRAGEND


Vor einem brennenden Panzer greift ein Islamist mit einem Bajonett einen US-Soldaten an.

»Heißt heute anders: Kett Stevens.«

Am Eingang einer von Terroristen besetzten Kohlenmine entbrennt ein tödlicher Zweikampf.

»Sollten nicht an der Front eingesetzt werden: Triangelspieler.«

Auf der Karte *Physis 2* lassen sich allerlei lustige Physikexperimente machen. Hier jagen wir einen Wachturm in die Luft.



CRYSIS

Gib mir fünf!

Mit unserem Karten-Pack kommen nicht nur Einzel- und Mehrspieler-Jünger, sondern auch Physikliebhaber auf ihre Kosten.

MAP-PACK | *Crysis*-Karten und kein Ende. Der komfortable Sandbox Editor 2 macht es Moddern leicht, neue Spielinhalte zu entwerfen. Wir haben die besten Frischlinge für Sie eingefangen und auf unsere DVD gepfercht.

DAS DSCHUNGEL-BUCH

Auf der Einzelspielerkarte *Alien Jungle* von Modder Robin468 geht es hoch her. Sie sollen Asiaten ins Jenseits befördern, die als Energiequelle Aliens nutzen wollen. Das Herumdoktern an den Außerirdischen ist natürlich saugefährlich, also müssen Sie den Koreanern auf die Finger klopfen. Ihre Mission beginnt an einer Tankstelle, wo Sie gleich Bekanntschaft mit einigen Gegnern machen. Später heizen Sie mit einem Luftkissenboot durch die Landschaft und räuchern Feinde in ihren Hütten aus, bevor Sie am Ende vielen unterschiedlichen Aliens und schließlich dem Endgegner gegenüberstehen. Für diesen fetten Brocken sollten Sie einen Tac-Panzer einsetzen, sonst zerbröseln Ihre Chancen auf einen erfolgreichen Missionsabschluss wie eine Lehmhütte im Erdbebengebiet. Bei Redaktionsschluss plante der Macher übrigens auch eine Mehrspieler-Variante der Karte.

PHYSIK-THERAPIE

Dass statt wilden Schießereien auch Physikspielereien Laune machen, beweist die Karte *Physis* von Tino Rahn, die Ende Dezember in neuer Version erschien. *Physis 2* bietet fünf zusätzliche Physikspielereien auf einer frischen Insel. So testen Sie etwa Koreaner-Bowling. Dazu bringen Sie einen Berg Fässer zum Einsturz, indem Sie ein einzelnes Fass herauszerren. Dann ergötzen Sie sich daran, wie die Typen physikalisch korrekt herunterpurzeln. Oder Sie ballern einen Pick-up-Wagen mit einer Wippe durch die Gegend, um eine Kettenreaktion auszulösen. Und, und, und ... Außerdem auf der DVD: *Crashed*, *Tropical Island* und *Seith's Little Island*. Marc Brehme

Info: www.ea.com/crysis

Crysis: Map-Pack

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis
GRÖSSE IN MEGABYTE:	37,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Die Einzelspielerkarte *Alien Jungle* biete Balleraction für Solospieler. Hier laufen zwei bewaffnete Aliens vor einem Panzer über die Straße.

LIES MICH!

Velaya

Gothic 2: Die Nacht des Raben | Velaya dürfte vielen *Gothic 1*-Spielern ein Begriff sein. Im ersten Teil der Rollenspiel-Serie trafen Sie die Dame beim Baden im Zimmer von Gomez. Nach der Abreise des Namenlosen hat Velaya es ebenfalls geschafft, die Kolonie zu verlassen, und befindet sich jetzt auf Onars Hof. Die Emanze macht sich nun daran, ihre eigenen Abenteuer zu erleben. In der Modifikation *Velaya* treffen Sie in 40 Stunden Spielzeit auf alte Bekannte und neue Charaktere. (CS)



Info: http://velaya.worldofgothic.com SEHR GUT

Englisches Originalskript

The Witcher | Die englischen Originaldialoge in CD Projekts *The Witcher* waren ursprünglich länger, mussten wegen der kompletten Sprachausgabe allerdings eingedampft werden. Um die ursprünglichen Texte wieder freizuschalten, sollten Sie *The Witcher* in englischer Sprache installieren und Folgendes tun: 1. Öffnen Sie den Registry Editor von Windows (Start -> Ausführen -> „regedit" eingeben). Suchen Sie nun den Punkt „HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\CD Projekt Red\The Witcher". Doppelklicken Sie auf den „Language"-Punkt. Geben Sie „1" bei „Wert" ein. Schließen Sie den Editor. 2. Öffnen Sie den Data-Ordner in Ihrem Witcher-Verzeichnis. 3. Benennen Sie die Datei „lang_3.key" in „lang_1.key" um. 4. Benennen Sie die Datei „dialog_3.tlk" in „dialog_1.tlk". 5 um. Ändern Sie nichts anderes! Nun haben Sie den originalen, englischen Text. Um einige Probleme mit nun polnischen Tagebucheinträgen zu beheben, laden Sie diesen Patch herunter: http://rpgcodex.net/phpBB/viewtopic.php?t=21845. Entpacken Sie die Datei in Ihr Witcher/Data-Verzeichnis und klicken Sie die Datei „English (original).reg" doppelt an. (AB)

Info: www.thewitcher.com SEHR GUT

AUF DVD Pally Power



World of Warcraft | Das Add-on *Pally Power* ist für Paladine besonders in Schlachtzügen und Gruppen nützlich. Es blendet auf Wunsch ein Fenster ein, in dem Sie sehen, welcher Paladin welchen Unterstützungszauber (Buff) nutzt und wie lange die Gruppenmitglieder noch damit gestärkt sind. Sie stellen komfortabel ein, welchen Buff Sie welcher Klasse geben. Besonders praktisch: In Schlachtzügen synchronisiert sich *Pally Power* automatisch mit dem Add-on *CT_Raidassist*. (MB)

Info: www.buffed.de SEHR GUT

AUF DVD Nest des Drachen

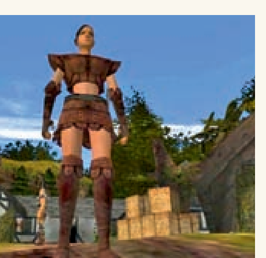
The Elder Scrolls 4: Oblivion | Machen Sie es sich in einer Höhle richtig gemütlich. *Nest des Drachen* von Sebastian Knorr bietet eine solch heimelige Bude. Dort können Sie – wie ein PC ACTION-Redakteur in einer seiner Penthouse-Wohnungen – pennen, Ihren Kram stapeln und so weiter. Die Monster, die dort hausen, sollten Sie vorher höflich vor die Tür bitten. Und wenn Ihnen die mächtigen Waffen und Rüstungen noch nicht genügen, machen Sie sich auf die Suche nach dem versteckten Schatz. Den Eingang zur Höhle finden Sie am Fluss in Bravil. Inspizieren Sie mal den Steg gegenüber der Magiergilde ... (MB)

Info: www.elderscrolls.com BEFRIEDIGEND

LIES MICH!

Velaya

Gothic 2: Die Nacht des Raben | Velaya dürfte vielen *Gothic 1*-Spielern ein Begriff sein. Im ersten Teil der Rollenspiel-Serie trafen Sie die Dame beim Baden im Zimmer von Gomez. Nach der Abreise des Namenlosen hat Velaya es ebenfalls geschafft, die Kolonie zu verlassen, und befindet sich jetzt auf Onars Hof. Die Emanze macht sich nun daran, ihre eigenen Abenteuer zu erleben. In der Modifikation *Velaya* treffen Sie in 40 Stunden Spielzeit auf alte Bekannte und neue Charaktere. (CS)



Info: http://velaya.worldofgothic.com SEHR GUT

Englisches Originalskript

The Witcher | Die englischen Originaldialoge in CD Projekts *The Witcher* waren ursprünglich länger, mussten wegen der kompletten Sprachausgabe allerdings eingedampft werden. Um die ursprünglichen Texte wieder freizuschalten, sollten Sie *The Witcher* in englischer Sprache installieren und Folgendes tun: 1. Öffnen Sie den Registry Editor von Windows (Start -> Ausführen -> „regedit" eingeben). Suchen Sie nun den Punkt „HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\CD Projekt Red\The Witcher". Doppelklicken Sie auf den „Language"-Punkt. Geben Sie „1" bei „Wert" ein. Schließen Sie den Editor. 2. Öffnen Sie den Data-Ordner in Ihrem Witcher-Verzeichnis. 3. Benennen Sie die Datei „lang_3.key" in „lang_1.key" um. 4. Benennen Sie die Datei „dialog_3.tlk" in „dialog_1.tlk". 5 um. Ändern Sie nichts anderes! Nun haben Sie den originalen, englischen Text. Um einige Probleme mit nun polnischen Tagebucheinträgen zu beheben, laden Sie diesen Patch herunter: http://rpgcodex.net/phpBB/viewtopic.php?t=21845. Entpacken Sie die Datei in Ihr Witcher/Data-Verzeichnis und klicken Sie die Datei „English (original).reg" doppelt an. (AB)

Info: www.thewitcher.com SEHR GUT

AUF DVD Pally Power



World of Warcraft | Das Add-on *Pally Power* ist für Paladine besonders in Schlachtzügen und Gruppen nützlich. Es blendet auf Wunsch ein Fenster ein, in dem Sie sehen, welcher Paladin welchen Unterstützungszauber (Buff) nutzt und wie lange die Gruppenmitglieder noch damit gestärkt sind. Sie stellen komfortabel ein, welchen Buff Sie welcher Klasse geben. Besonders praktisch: In Schlachtzügen synchronisiert sich *Pally Power* automatisch mit dem Add-on *CT_Raidassist*. (MB)

Info: www.buffed.de SEHR GUT

AUF DVD Nest des Drachen

The Elder Scrolls 4: Oblivion | Machen Sie es sich in einer Höhle richtig gemütlich. *Nest des Drachen* von Sebastian Knorr bietet eine solch heimelige Bude. Dort können Sie – wie ein PC ACTION-Redakteur in einer seiner Penthouse-Wohnungen – pennen, Ihren Kram stapeln und so weiter. Die Monster, die dort hausen, sollten Sie vorher noch höflich vor die Tür bitten. Und wenn Ihnen die mächtigen Waffen und Rüstungen noch nicht genügen, machen Sie sich auf die Suche nach dem versteckten Schatz. Den Eingang zur Höhle finden Sie am Fluss in Bravil. Inspizieren Sie mal den Steg gegenüber der Magiergilde ... (MB)

Info: www.elderscrolls.com BEFRIEDIGEND

Auf der Karte *Physis 2* lassen sich allerlei lustige Physikexperimente machen. Hier jagen wir einen Wachturm in die Luft.



CRYSIS

Gib mir fünf!

Mit unserem Karten-Pack kommen nicht nur Einzel- und Mehrspieler-Jünger, sondern auch Physikliebhaber auf ihre Kosten.

MAP-PACK | *Crysis*-Karten und kein Ende. Der komfortable Sandbox Editor 2 macht es Moddern leicht, neue Spielinhalte zu entwerfen. Wir haben die besten Frischlinge für Sie eingefangen und auf unsere DVD gepfercht.

DAS DSCHUNGEL-BUCH

Auf der Einzelspielerkarte *Alien Jungle* von Modder Robin468 geht es hoch her. Sie sollen Asiaten ins Jenseits befördern, die als Energiequelle Aliens nutzen wollen. Das Herumdoktern an den Außerirdischen ist natürlich saugefährlich, also müssen Sie den Koreanern auf die Finger klopfen. Ihre Mission beginnt an einer Tankstelle, wo Sie gleich Bekanntschaft mit einigen Gegnern machen. Später heizen Sie mit einem Luftkissenboot durch die Landschaft und räuchern Feinde in ihren Hütten aus, bevor Sie am Ende vielen unterschiedlichen Aliens und schließlich dem Endgegner gegenüberstehen. Für diesen fetten Brocken sollten Sie einen Tac-Panzer einsetzen, sonst zerbröseln Ihre Chancen auf einen erfolgreichen Missionsabschluss wie eine Lehmhütte im Erdbebengebiet. Bei Redaktionsschluss plante der Macher übrigens auch eine Mehrspieler-Variante der Karte.

PHYSIK-THERAPIE

Dass statt wilden Schießereien auch Physikspielereien Laune machen, beweist die Karte *Physis* von Tino Rahn, die Ende Dezember in neuer Version erschien. *Physis 2* bietet fünf zusätzliche Physikspielereien auf einer frischen Insel. So testen Sie etwa Koreaner-Bowling. Dazu bringen Sie einen Berg Fässer zum Einsturz, indem Sie ein einzelnes Fass herauszerren. Dann ergötzen Sie sich daran, wie die Typen physikalisch korrekt herunterpurzeln. Oder Sie ballern einen Pick-up-Wagen mit einer Wippe durch die Gegend, um eine Kettenreaktion auszulösen. Und, und, und ... Außerdem auf der DVD: *Crashed*, *Tropical Island* und *Seith's Little Island*. Marc Brehme

Info: www.ea.com/crysis

Crysis: Map-Pack

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis
GRÖSSE IN MEGABYTE:	37,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Die Einzelspielerkarte *Alien Jungle* biete Balleraction für Solospieler. Hier laufen zwei bewaffnete Aliens vor einem Panzer über die Straße.

»Einfach süß: Limo-Sine.«

Diesen schicken Coke-Zero-GTI schalten Sie mit einem Cheat frei.

NEED FOR SPEED: PRO STREET

Ende der Durststrecke

Auch nach Weihnachten hagelt es noch Präsente. Zum Beispiel das *Coca-Cola Zero Boosterpack* für *NfS: Pro Street*.

COCA-COLA ZERO BOOSTERPACK | Normalerweise kosten die Boosterpacks von Electronic Arts Geld, doch in diesem Fall sparen Sie sich die zehn Euro. Mit dem *Coca-Cola Zero Boosterpack* auf unserer DVD bekommen Sie bereits die erste Erweiterung für *Need for Speed: Pro Street*. Sie enthält neben zwei Bonus-Rennsemmeln und zwei Bonus-Strecken den neuen Patch 1.1. Obendrauf gibt's einen umfangreicheren Karriere-Modus. Die Autos 1969 Plymouth Road Runner und 2007 SEAT Leon Cupra dürfen Sie nach der Installation des Boosterpacks im Karriere-Modus „kaufen" – für null Dollar. Danach wählen Sie sie im Renntag-Menü aus, indem Sie oben rechts auf „Karrierewagen" umschalten. Anfangs sind die Flitzer noch jungfräulich wie der Papst. Die entsprechende virtuelle Kohle vorausgesetzt, motzen Sie die Karren später ganz nach Belieben mit Tuning-Teilen auf.

AUF DER STRECKE BLEIBEN

Die neue Piste Tokyo Expressway ist ein Fantasiekurs, der sich an japanischen Schnellstraßen orientiert, die etwa aus *Tokyo Extreme Racer* und *The Fast and the Furious* bekannt sind. Im Gegensatz zu diesen Spielen rasen Sie hier allerdings bei Tag durch die Gegend. Sie wählen die Strecke im Renntag-Menü unter dem Punkt „Super Promotion" aus. Dort finden Sie ganz unten den Tokyo Expressway Event. Ebenfalls im Renntag-Menü finden Sie Piste Nummer 2: die Porsche-Teststrecke in Leipzig! Aktivieren Sie die Strecke entweder bei „Eigenen Renntag erstellen" oder bei „React Team Session" in verschiedenen Variationen. Diese Piste setzt sich aus zehn berühmten Kurven weltbekannter Rennstrecken zusammen. Sie preschen etwa durch die sogenannte Bus-Stop-Schikane aus Spa-Franchorchamps und die Lowes-Kurve aus Monaco.

INS NETZ GEGANGEN

Außerdem birgt das *Coca-Cola Zero Boosterpack* einen Netzwerk-Modus für Mehrspieler-Partien im lokalen Netzwerk. Weitere Informationen dazu lesen Sie in der Hilfe-Datei auf unserer DVD. Auf der unten angegebenen Webseite finden Sie zudem einen Cheatcode, mit dem Sie zusätzlich einen schicken Golf GTI im Coke-Zero-Outfit freischalten. Marc Brehme

Info: www.cokezero.de

Need for Speed: Pro Street Coca-Cola Zero Boosterpack	
MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Need for Speed: Pro Street
GRÖSSE IN MEGABYTE:	228
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT


Diesen 2007 SEAT Leon Cupra hat der Spieler auf dem Tokyo Expressway schon etwas verbeult.


»Befällt jetzt auch Autos: Beulenpest.«

Der 1969 Plymouth Road Runner ist für die Porsche-Teststrecke in Leipzig etwas langsam.

UNREAL TOURNAMENT 3

Physik liegt in der Luft



Im Wirbelsturm auf der CTF-Karte Tornado fliegen Kisten und Trümmerteile durch die Gegend.

Ageia schenkt Ihnen zwei neue Levels für *Unreal Tournament 3* mit atemberaubender Spielphysik.

PHYSX MOD-KIT | Wenn Sie zu denjenigen Spielern gehören, die ihrem Rechenknecht eine PhysX-Karte von Ageia spendiert haben, sollten Sie sich das erste PhysX Mod-Kit für *Unreal Tournament 3* anschauen. Die beiden enthaltenen Mehrspielerkarten dienen natürlich in erster Linie dazu, mit der Leistungsfähigkeit des PhysX-Prozessors bei der realitätsnahen Physikberechnung zu protzen. Aber auch spielerisch machen die beiden Levels viel her. Auf der Capture-the-Flag-Karte *Tornado* wütet ein Wirbelsturm. Der sieht nicht nur schick aus, sondern verwüstet im Laufe des Spiels auch große Teile der Spielwelt. Und auch indirekt kann er – ebenso wie der Bayerische Ministerpräsident Günther Beckstein – sehr gefährlich für alle Spieler werden: Der Tornado zieht nämlich Raketen und Projektile in seinen Strudel, wenn sie in dessen Nähe abgefeuert werden. Die zweite Karte im Paket ist *Lighthouse*. Dieser Level weist ähnlich wie ein Finanzamt eine verliesartige Struktur mit sagenhaft vielen Ebenen und versteckten Gängen auf. Logischerweise gibt es dann eine nahezu unüberschaubare Zahl zerstörbarer Wände, Gänge, Decken und andere Objekte. Ageia will weiter auftrumpfen und auch in Zukunft Maps und Mods mit PhysX-Implementierungen und Level-Veränderungen raushauen. Übrigens: Die Levels funktionieren – mit deutlichen Leistungseinbrüchen – auch ohne PhysX-Karte. Marc Brehme

Info: www.ageia.com/physx/ut3.html

Unreal Tournament 3: Ageia PhysX Mod-Kit

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Unreal Tournament 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	377
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

FREELANCER

Kostenlose Sternstunden

Die *Freelancer*-Mod *Discovery* hat mehr als 150 neue Schiffe und 68 frische Sternsysteme im Gepäck.

DISCOVERY FREELANCER | Auch heute noch wartet das Weltraumspiel *Freelancer* mit zahlreichen stets erneuerten Modifikationen auf. So erschien im Dezember die mit neuen Spielinhalten aufgebohrte Version 4.84 der Fan-Erweiterung *Discovery Freelancer*. Wie schon in der Vorgängerversion 4.73 heizen Sie wieder mit neuen Schiffen durchs All – 45 an der Zahl, etwa Havoc Mk II Bomber, Scorpion Gunboat oder einem Virage Very Heavy Fighter. Außerdem gibt es fünf nagelneue Sternensysteme (Omicron Eta, Omicron Iota, Omicron-99, Omega-58, Bastille Prison System) und fünf verbesserte (Baffin, Londonderry, Puerto Rico, Sigma-59, Tau-44) zu erforschen. Verheiraten Sie ein frisch installiertes *Freelancer* damit, peppen Sie es mit 68 neuen Sternsystemen, 152 neuen Raumschiffen, Hunderten von neuen Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Handelsgütern auf. Obendrauf packt das Mod-Team neue Partien und Nichtspielercharaktere sowie eine eigene Geschichte. All das fügt sich nahtlos – wie eine sauteure Seidenunterhose von Schiesser – ins *Freelancer*-Universum ein. Spieler-gegen-Spieler-Kämpfer finden unter der IP 81.106.177.58 Anschluss und unter der IP-Adresse 82.113.48.5 düsen Sie im Rollenspiel-Modus mit anderen Piloten durch den Weltraum. Voraussetzung zum Aktivieren der Mod ist der *Freelancer Mod Manager* (*FLMM*) v1.31, den Sie unter http://discoverygc.com/files/flmminstaller.exe herunterladen. Marc Brehme

Info: www.discoveryfl.com

Freelancer: Discovery Freelancer

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Freelancer
GRÖSSE IN MEGABYTE:	56
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Der Spieler (vorn) feuert aus allen Rohren auf ein Kusari-Kampfschiff der Naval Forces.

Im tiefen Raum ist ein schweres Gefecht zwischen mehreren Schiffen entbrannt.

DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2: AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS

Ring um den Sieg!



Auf Wargen reitende Orks preschen mit gezogenen Waffen in die Schlacht.



Ein finsterer Ringgeist auf einem geflügelten Monster greift aus der Luft an.

Noch immer ist der Kampf um den Ring nicht entschieden. Eine neue Kampagne mit vielen Änderungen wartet.

RJ RISE OF THE WITCH-KING | Viele Spieler empfanden *Die Schlacht um Mittelerde 2* als etwas lasch im Gegensatz zum atmosphärischen und packenden Vorgänger. Auch das Add-on *Aufstieg des Hexenkönigs* änderte daran nichts. Da allerdings gerade dieses Szenario mit dem dunklen Bösewicht als Anti-Held einen großen Reiz ausübt, machte sich Modder RJ daran, einige grundlegende Veränderungen an Electronic Arts' Strategiespiel vorzunehmen. *RJ Rise of the Witch-King* enthält zahlreiche neue Karten, die allesamt an *Die Schlacht um Mittelerde 1* erinnern. Sprich: Die Karten sind linearer und bauen somit eine spannende Atmosphäre auf. Während im Hauptspiel nur die Helden bis zum zehnten Level aufsteigen konnten, tun dies in der Mod alle Einheiten. Wem die vorhandenen Parteien zu wenig waren, der freut sich jetzt über drei neue. Das Reich des Westens splittet sich nun in Gondor und Rohan und auch Mordor ist zweigeteilt. Das Reich Arnor bildet die letzte neue Fraktion. Als besonderes Schmankerl fügte RJ einen komplett neuen Kampagnen-Modus hinzu. In der Living Campaign starten Sie mit der Gemeinschaft des Rings und führen von hier die aus den Romanen und Filmen bekannten Recken durch den Ringkrieg. Allerdings nicht starr nach den Vorgaben. Mähen Sie beispielsweise Horden von Orks bei der Schlacht um Helms Klamm nieder, haben Sie nun die Möglichkeit, Elfen und Zwerge als Unterstützung anzufordern. Wie Sie anhand der Bilder oben erkennen, bewegen Sie in *RJ Rise of the Witch-King* die Kamera frei, was Sie näher ans Spielgeschehen bringt. Allen Freunden von *Der Herr der Ringe* können wir diese Modifikation nur empfehlen. Andreas Bertits

Info: **www.moddb.com/mods/9030/rj-rotwk**

Die Schlacht um Mittelerde 2: RJ Rise of the Witch-King

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	DSuM 2 + Add-on
GRÖSSE IN MEGABYTE:	167,3
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S DENN DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles, und das finden wir schön!
Alles	www.demonews.de	Wenn man alles sucht und nie was findet, kann diese Seite weiterhelfen. Wir stehen drauf!
Battlefield-Serie	www.bf-games.de	Diese Seite sollte Ihre erste Anlaufstelle sein, wenn Sie Mods und Infos zu irgendeinem *Battlefield*-Titel suchen.
Bioshock	www.bio-shock.de	Nahezu alle Infos zur Unterwasserwelt von Rapture finden Sie hier. Tipps und Tricks zu Waffen, Plasmiden, Steuerung und, und, und ...
Command & Conquer: Tiberum Wars	www.cnchq.de	Diese Webseite für die *C&C*-Reihe ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für das Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle spielen!
Crysis	www.crymod.com	Die erste Anlaufstelle für *Crysis*-Mods und -Karten. Vollgepackt mit Infos, ist die Webseite ein absolutes Muss für jeden *Crysis*-Spieler.
Crysis	www.crysis-hq.de	Hier finden *Crysis*-Fans neben heißen Infos, vielen Bildern und Hintergrundinformationen auch Levels und Mods für den Vorzeige-Shooter.
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
Far Cry	www.worldoffarcry.de	worldoffarcry.de bietet, angefangen bei Tipps über Komplettlösungen bis hin zu Modifikationen alles für den Südsee-Shooter.
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Filehoster	www.filefront.com	Filefront bietet Downloads zu allen Themenbereichen. Modder nutzen die Plattform gern auch zur Veröffentlichung ihrer Mods.
GTA-Serie	www.gtamods.de	Sie wollen heiße Schlitten, neue Missionen und fette Wummen für *GTA*? Hier werden Sie fündig.
Half-Life	www.hlportal.de	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil das *Max Payne 2*-Abenteuer extrem kurz ist, kommen zusätzliche Dateien immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zur *Medal of Honor*-Serie bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de	Auch zum noch jungen Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.* wird fleißig gemoddet. Die Seite bietet aber auch allgemeine Infos.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
Steam-Spiele	www.hlportal.de	hlportal.de ist die beste Anlaufstelle rund ums Thema Steam. Zudem finden Sie hier tonnenweise Mods für *Half-Life* und *Half-Life 2*.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Fan-Seite.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de	Die Seite bietet nicht nur jede Menge allgemeine Infos zu den *Elder Scrolls*-Titel, auch in Sachen Plug-in tut sich hier einiges.
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de	Hier finden Sie sowohl massig Infos zur *UT*-Serie als auch zu *Splinter Cell*, *XIII*, *Deus Ex*, *Rainbow Six: Raven Shield* u. v. m.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen.

SPIELETIPPS

Codename: Panzers - Phase One

AUF DVD VOLL-VERSION

Drücken Sie die **Eingabe-Taste** und geben Sie die Cheats ein. Mit der **Eingabe-Taste** bestätigen und schon geht's rund.

Cheat	Wirkung
Selfdefenceagainstfreshfruit	Unverwundbare Einheiten
Motorhead	Gegner sterben beim ersten Treffer
Dirtyhungarianphrasebook	Mission erfolgreich abschließen
Bicyclerepairman	Reparatur-Lkws haben unbegrenzt Ladung
Moneysong	Ausgewählte Einheit erhält 1.000 Erfahrungspunkte
Spotthebraincell	Ausgewählte Einheit erhält 1.000 Prestigepunkte
Mrhilter	Volle Unterstützung durch Bomber, Fallschirmjäger usw.
Thefunniestjokeintheworld	Eigene Einheit vernichten

Need for Speed: Pro Street

Geben Sie die Cheats im **Secret-Codes-Menü** ein und freuen Sie sich.

Allgemeine Cheats:

Cheat	Wirkung
Mastercode	Alles freischalten
Horsepower	Motor aufpeppen
Safetynet	Sie erhalten fünf Reparaturmarker

Geld-Cheats (funktionieren nur im Karriere-Modus):

Cheat	Betrag
1MA9X99	2.000 Dollar
W2iOLLO1	4.000 Dollar
L1iS97A1	8.000 Dollar
Cashmoney	10.000 Dollar
Reggame	10.000 Dollar und einen Haufen Autos

Auto-Cheats:

Cheat	Karre
Cokezero	Golf GTI „Coke Zero“
Zerozerozero	Golf GTI
Onlinesubaru	Subaru Impreza für Online-Partien
Mitsubishigofar	Mitsubishi Lancer Evolution
Itsaboutyou	Audi TT
Worldslongestlasting	Dodge Viper SRT10
Unlockallthings	Nissan 240SX, Pontiac GTO, Chevrolet, Cobalt SS, Dodge Viper
Collectorsed	Acura NSX, Acura Integra, Audi RS4, Lexus IS350, Pontiac Solsice GXP

Vinyl-Cheats:

Cheat	Vinyl
Energizerlithium	Lithium-Energize-Vinyl
Castrolsyntec	Castrol-Syntec-Vinyl

Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings

AUF DVD VOLL-VERSION

Hier einige Tipps unserer Experten:

1. *Sherlock Holmes* ist ein gemeines Spiel: Viele Gegenstände sind so klein, dass man sie sehr leicht übersieht. Achten Sie deshalb auf jedes Detail, oft sind gerade hier die wertvollsten Überraschungen zu finden.

2. Seien Sie eine Labertasche! Quasseln Sie alle Personen voll, die Sie finden. Oft geben Ihnen die Charaktere wichtige Hinweise. Falls Sie den Inhalt eines Dialoges vergessen haben, schlagen Sie einfach im Notizbuch nach.

3. Suchen Sie zwischen den Spielabschnitten mit Dr. Watson die Baker-Street auf, um die Ereignisse Revue passieren zu lassen. Die Lösung ist oft ziemlich knifflig, weshalb Sie alles haargenau durchgehen müssen.

4. In der zweiten Hälfte des Abenteuers gibt es ein Rätsel, bei dem Sie ein Zeitlimit einhalten müssen. Prägen Sie sich den Weg genau ein. Denn selbst wenn Sie perfekt durch die Gegend huschen, bleiben gerade mal zehn Sekunden übrig. Also Tempo!

Juiced 2: Hot Import Nights

Klicken Sie sich vom Hauptmenü in das **Fahrer-DNA-Labor** und wählen Sie den Unterpunkt **HIN-Handels-Duell**. Hier geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der Eingabe-Taste oder dem **A-Knopf** des Xbox-360-Controllers. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, schaltet Ihnen das Programm ein spezielles Rennen frei, bei dem die angegebenen Spezialkarren als Siegprämie winken.

Fahrer-DNA	Bonus-Wagen
WIKF	Saleen S7
JWRS	Nissan Skyline R34 GT-R
PRGN	Nissan 350Z
MNCH	Infinity G35
MRHC	Infinity G35
KDTR	Koenigsegg CCX
DOPX	Mitsubishi Prototyp X
KNOX	Ascari KZ1
GVDL	BMW Z4 Roadster
YTHZ	Audi TT 1.8 Quattro
FAMQ	Seat Leon Cupra R
RBSG	Holden Monaro
BSLU	Hyundai Coupe 2.7 V6

Hör deine eigene Mucke:
Wenn Sie Ihrer eigenen Hintergrundmusik in *Juiced 2* lauschen wollen, packen Sie 25 MP3-Dateien in ein Archiv. Die Dateien müssen von **track01.mp3** bis **track25.mp3** nummeriert sein. Jetzt das unkomprimierte Archiv auf den Namen **music.dsb** taufen und in den Ordner **Juiced/audio/music** legen. Machen Sie sich vorher unbedingt eine Sicherheitskopie der Original-Musikdatei!

Empire Earth 3

Öffnen Sie die **Chat-Zeile** mit der Eingabe-Taste. Aktivieren Sie den Cheat-Modus, indem Sie **icheat** eingeben und bestätigen. Jetzt stehen Ihnen die folgenden Codes zur Verfügung, die Sie ebenfalls in das Cheat-Fenster eintragen.

Cheat	Wirkung
Play god	Unverwundbare Einheiten
Epoche up	Nächste Epoche
Loot	10.000 Einheiten von jedem Rohstoff
Give Tech	50 Technologie-Punkte
Sea Monkeys	Schnelles Bauen
Recharge Power	Gewählte Einheit heilen
Convert	Gewählte Einheit läuft zu Ihnen über
Toggle Fog	Karte aufdecken
Taxes	100 Einheiten von jedem Rohstoff entfernen
Punish	Gewählter Einheit 20 Lebenspunkte abziehen
Idontcheat	Cheat-Modus deaktivieren

Alarm für Cobra 11: Crash Time

Erstellen Sie ein **neues Profil** und geben Sie ihm einen der folgenden Namen, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Profilname	Wirkung
Cheater	Alle Autos und Strecken freischalten
High End	Alle Aufträge freischalten
High End +	Alle Aufträge und Bonusmissionen freischalten

Hier noch ein Experten-Tipp:
Geben Sie während eines Rennens **thestreetisnotenough** ein. Jetzt sind die Streckenbegrenzungen weg und Sie brettern wild durch die Gegend, ohne zurückteleportiert zu werden.

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Tewil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

AMD/INTEL: NEUE PROZESSOREN

Ganz schön billig

Prozessor	Preis	Takt
AMD Phenom 9500	ca. € 170,-	2,2 Gigahertz
AMD Phenom 9600	ca. € 200,-	2,3 Gigahertz
AMD Phenom 9700	ca. € 260,-	2,4 Gigahertz
AMD Phenom 9900	nicht verfügbar	2,6 Gigahertz
Core 2 Duo E8190	nicht verfügbar	2,66 Gigahertz
Core 2 Duo E8200	ca. € 170,-	2,66 Gigahertz
Core 2 Duo E8400	ca. € 180,-	3 Gigahertz
Core 2 Duo E8500	ca. € 260,-	3,16 Gigahertz
Core 2 Quad Q9300	ca. € 260,-	2,5 Gigahertz
Core 2 Quad Q9450	ca. € 260,-	2,66 Gigahertz
Core 2 Quad Q9550	ca. € 500,-	2,83 Gigahertz

Günstige Gelegenheit für Aufrüster: Die neuen Prozessoren von AMD und Intel sind verfügbar und erfreulich preiswert.

PROZESSOREN | AMDs Phenom-Prozessoren besitzen vier Kerne und zwei Megabyte L2-Zwischenspeicher. Neben den bereits verfügbaren Modellen konnten wir eine Vorabversion des Phenom 9900 (er kommt im zweiten Quartal) mit 2,6 Gigahertz prüfen. Bei manchen Tests wie dem 3D Mark 2006 ist sie etwas schneller, bei anderen (etwa *Crysis*) hingegen langsamer als Intels Core 2 Quad Q6600 mit 2,4 Gigahertz. Besonders günstig sind die neuen Zweikern-Varianten E8200 und E8400. Auch die Vierkern-Prozessoren Q9300 und Q9450 haben ein gutes Preis-Leistungsverhältnis. Alle neuen Intel-Modelle arbeiten mit 333 Megahertz Frontside-Bus sowie sechs (Duo) oder zwölf (Quad) Megabyte L2-Cache. Sie laufen mit P35-, X38- oder Nforce-780i-SLI-Platinen. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de | www.intel.de

TEST: DREI-WEGE-SLI

Flotter Dreier

Wir haben *Call of Duty 4* und *UT 3* mit drei Grafikkarten getestet. Lohnt sich die Investition für Shooter-Fans?

GRAFIKKARTEN/HAUPTPLATINE | Dank Nvidias Drei-Wege-SLI-Technik dürfen leistungsverwöhnte Spieler drei Grafikkarten gleichzeitig nutzen. Bisher funktioniert das lediglich mit den teuren Modellen Geforce 8800 GTX (380 Euro) und 8800 Ultra (540 Euro). Außerdem brauchen Sie Windows Vista. Dafür laufen beide Spiele selbst in der enorm hohen Auflösung von 2.560x1.600 mit vierfacher Kantenglättung und 16:1 anisotroper Filterung absolut flüssig. Dabei sind drei 8800-GTX-Karten bis zu 110 Prozent schneller als eine Karte. Der Vorteil gegenüber zwei 8800 GTX beträgt maximal 36 Prozent. Natürlich brauchen Sie für Drei-Wege-SLI eine passende Hauptplatine mit Nforce-680i- oder dem neuen 780i-SLI-Chipsatz. Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de



Für drei Karten brauchen Sie eine Platine mit Nforce-680i- oder 780i-SLI-Chip, eine passende Brücke und ein starkes Netzteil.

GEWINNSPIEL

Hol dir die Mäuse!

PC ACTION und Speed-Link verlosen 15 Mäuse für Spieler.

Per Umschalttaste wählen Sie bei der Styx Gaming Mouse die Abtastrate von 800 bis 2.200 Dpi. Zudem stehen sieben Funktionstasten zur Verfügung.

Wie viele Mäuse verlosen wir?
a) 15 Stück
b) 150 Styx
c) Eine und die ist 15 Kilogramm schwer

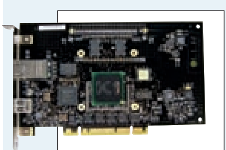
Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.



15x Styx Gaming Mouse

LIES MICH!

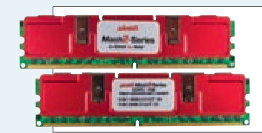
Killer K1: Netzwerkkarte für besseren Ping im Test



Netzwerkkarte | Niedrigere Ping-Zeiten (Latenz zum Server) und mehr Spieleleistung verspricht Hersteller Bigfoot Networks. Dafür kostet die Killer K1 allerdings auch rund 200 Euro. Bisher war sie nur in den Staaten verfügbar. Mittlerweile ist die Edelnetzwerkkarte auch in Deutschland erhältlich. In unserem Test mit einer DSL-1000-Leitung stellten wir bei *Counter-Strike: Source*, *Unreal Tournament 3* und *Call of Duty 2* jedoch keinen Vorteil fest – weder beim Ping noch bei der Spieleleistung. (DM)

Info: www.killernic.com

Top-DDR2-Speicher für Einsteiger zum günstigen Preis



Arbeitsspeicher | Egal ob Sie einen Core-2- oder Phenom-Prozessor haben: Mit DDR2-1066-Speicher laufen Spiele rund fünf Prozent schneller als mit gewöhnlichen DDR2-800-Modulen. Bisher war entsprechender Speicher aber teuer und nur für erfahrene Anwender geeignet, denn der Käufer musste stets die Speicherspannung anheben und manchmal sogar die Latenzen manuell einstellen. Die neuen Module Aeneon X-Tune und Mach 2 von Take MS arbeiten hingegen bereits bei Standardspannung im DDR2-1066-Modus und sind sogar relativ günstig: Zweimal 1.024 Megabyte kosten 85 Euro (Aeneon) oder 100 Euro (Take MS). (DM)

Info: www.aeneon.com/en/ | www.takems.de

Nvidia: Strom sparen mit Hybrid-SLI



Hauptplatine/Grafikkarten | Bei der Hybrid-SLI-Technik nutzt das System für alle 2D-Darstellungen die integrierte Grafikeinheit der Hauptplatine. Diese verbraucht normalerweise nur sehr wenig Strom. Die Grafikkarte ist dann komplett abgeschaltet. Erst wenn Sie ein Spiel oder eine andere 3D-Anwendung starten, aktiviert das System die Grafikkarte. Das ist natürlich besonders nützlich für Notebooks. Hybrid-SLI funktioniert allerdings zunächst nur mit den kommenden Geforce-9-Karten sowie Platinen mit Nforce-750a- oder 780a-Chip für AMD-Prozessoren. Zudem ist Windows Vista erforderlich. (DM)

Info: www.nvidia.de

AMD-Phenom: Update sorgt für schlechtere Leistung

Prozessor | Bei allen derzeit verfügbaren Phenom-Prozessoren (Revision B2) gibt es einen Programmfehler, der bei langem Betrieb für einen Absturz sorgt. Bei unseren Tests traten aber keine Probleme durch den sogenannten TLB-Bug auf. Es gibt bereits neue BIOS-Versionen, die den Fehler beheben, allerdings laufen Spiele dann bis zu 24 Prozent langsamer. (DM)

Info: www.amd.com/de-de

ACHTUNG: Alle Arbeiten geschehen auf eigene Gefahr!

Wer einen günstigen und spieletauglichen PC zusammenbauen will, kann auf göttliche Hilfe verzichten. PC ACTION zeigt Ihnen, wie es geht.

ÜBERTAKTER-PC IM EIGENBAU

Das bringt dich auf Touren!

Komplett-PCs gibt's in jedem Supermarkt. Schlaue Spieler dagegen bauen ihren Computer selbst zusammen und sparen dabei Geld.

Ein billiger Spielerechner? Das klingt nach einem Widerspruch in sich, spieletaugliche Leistung hat schließlich ihren Preis. Und doch ist es möglich, ein potentes System zu den Kosten eines faden Büro-PCs zu zimmern – der Übertaktung von Hardware (Overclocking) sei Dank. Wir verraten Ihnen, welche Komponenten sich besonders gut eignen, wie Sie die Teile Stück für Stück zusammensetzen und was Sie tun müssen, um aus diesem Einsteigerrechner eine Spielemaschine zu machen. Als besonderes Extra zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihren Eigenbau nach allen Regeln der Kunst übertakten, um noch mehr Leistung herauszukitzeln.

MATERIALWAHL

Das Ziel steht fest: Wir wollen einen möglichst günstigen Rechner aufsetzen und ihn durch Übertaktung in eine Spielemaschine verwandeln. Der Gesamtpreis für alle Komponenten sollte in der Region eines Bürorechners liegen, also bei rund 450 Euro. Alternativ stellen wir ein etwas teureres Modell mit Gerätschaften der Mittelklasse zusammen. Übertaktbarkeit zum günstigen Preis, so lautet in beiden Fällen die Maxime. Auf Luxus wie exquisites Design oder geringe Lautstärke verzichten wir. Solch niedrige Ansprüche erleichtern die Gehäusewahl: Sharkoons 30 Euro teures Rebel 9 Economy ist ein wenig klapprig, bietet aber genug Platz, unter anderem für vier 120-Millimeter-Lüfter – genau das, was wir brauchen. Die Value-Edition bringt für 15 Euro Aufpreis einen imposanten Ventilator in der Seitenwand mit, auf den wir jedoch zugunsten eines geregelten Luftstroms verzichten. Diesen erzeugen wir im Billigsystem mit zwei Air-Guard-Lüftern von Revoltec für weniger als 5 Euro. Das Netzteil muss keine Geforce 8800 Ultra befeuern. Die 45 Euro teure 400-Watt-Version aus Be quiets Straight-Power-Linie liefert daher genug Leistung bei stabilen Spannungen.

LEIDENSFÄHIGE PROZESSOREN

Selten fanden Übertakter solch ein verlockendes Angebot wie derzeit bei Intel, denn fast jeder Prozessor mit Core-Architektur (Core 2 Duo/Quad) lässt gehörige Taktsteigerungen zu. Bei AMDs K8 (Athlon 64/X2) sind die Reserven in der Regel etwas geringer. Um unser Budget nicht zu sprengen, greifen wir beim kleineren Rechner zum Pentium E2180 für 65 Euro, der sich von seinen zwei Gigahertz problemlos auf 3,2 Gigahertz bringen lässt – mit etwas Fingerspitzengefühl ist sogar noch mehr möglich. Eine von Natur aus bessere Leistung liefert im Mittelklasse-PC der E4500. Der Chip kostet nicht mehr als die kleinen Brüder E4300/E4400 und bietet viel Übertaktungspotenzial – imposante 3,3 Gigahertz bei guter Kühlung. Die zuletzt Genannte steuert ein Xigmatek HDT-S1283 bei. Dieser Turmkühler geht relativ laut zu Werke, zeichnet sich allerdings durch hervorragende Kühlleistung bei zwölf Volt Lüfterspannung aus. Außerdem ist er schnell montiert und inklusive Wärmeleitpaste für günstige 30 Euro zu haben.

STRAPAZIERBARE GRAFIKCHIPS

Eine Geforce-8800-GT-Grafikkarte liefert genug Leistung für alle Spiele und lässt Taktsteigerungen um gut 20 Prozent zu – aber nur für jene, die 220 Euro ausgeben wollen. Günstiger sind Sie mit einer Radeon dran, etwa der HD3850, die sich knapp unter dem Taktniveau ihrer großen Schwester gut in unserem PC der mittleren Preisklasse macht. Im Sparmodell kommen nur Karten mit zweistelligem Preis infrage. Hier bietet sich die Geforce 8600 GT an, die übertaktet fast annähernd die Leistung einer doppelt so teuren GTS erreicht.

HAUPTPLATINE & SPEICHER

Schon mit 50 Euro sind Sie dabei, wenn Sie nur auf der Suche nach einer stabilen Sockel-775-Platine sind; Asrocks 4Coredual-SATA2 eignet sich aber kaum fürs Übertakten. Unserem Billigsystem spendieren wir daher für 80 Euro das flexiblere P35-DS3 von Gigabyte, das den E2180 sicher über die angestrebte Ziellinie bei 3,2 Gigahertz treibt. Für ambitionierte Übertaktungs-



VCORE (KERNSPANNUNG)
Versorgungsspannung des Prozessors. Diese lässt sich beim Übertakten im BIOS erhöhen, um bessere Taktraten zu erreichen. Dadurch erhöhen sich allerdings auch die Abwärme und der Strombedarf.

FSB
Frontside-Bus. Verbindung zwischen Intel-Prozessor und Hauptplatine-Chipsatz/Hauptspeicher. Aus dem Produkt von Multiplikator und FSB-Takt ergibt sich der Gesamttakt des Prozessors.

experimente, auch oberhalb eines FSB-Taktes von 400 Megahertz, sollte es die 30 Euro teurere DS3P-Version sein: Deren BIOS hält nämlich deutlich mehr Optionen bereit. Obwohl wir uns beim Core 2 Duo E4500 des Mittelklasse-PCs mit 3,3 Gigahertz begnügen, ist mit dem so möglichen Feintuning auch mehr drin. Beim Arbeitsspeicher hingegen darf es günstige Massenware sein, etwa das DDR2-800-Speicherpärchen von MDT mit 2 Gigabyte für 35 Euro. Den Hauptspeicher zu übertakten bringt nur ein kleines Leistungsplus, spürbar wird diese Maßnahme erst bei einer Erhöhung der Taktfrequenz auf rund 500 Megahertz. Damit sind bis zu fünf Prozent mehr Spieleleistung möglich. Allerdings brauchen Sie teureren Speicher, der die Einsparungen bei Prozessor und Grafikkarte zunichte macht.

DER ZUSAMMENBAU

Alle Komponenten sind vorhanden, der Bau kann beginnen und dank unserer ausführlichen Anleitung sollten auch Anfänger klarkommen. Die wichtigsten Schritte beschreibt die Bilderstrecke auf den folgenden Seiten – halten Sie sich am besten strikt an unsere Vorgaben, um die häufigsten Fallstricke zu umgehen. Beschaffen Sie sich Werkzeug und Material wie Schrauben und Kabelbinder und sorgen Sie für gute Lichtverhältnisse. Wichtig: Vermeiden Sie den Kontakt mit Pins und offenen Leiterbahnen. Zudem ist es ratsam, sich vor der Arbeit zu erden, etwa indem Sie kurz einen Heizkörper berühren; elektrische Entladungen können sonst den empfindlichen Bauteilen schaden. Wenn alles zu Ihrer Zufriedenheit läuft und die bevorzugte Windows-Version samt Treibern installiert ist, sollten Sie Ihr Werk einem Stabilitätstest unterziehen. Gut eignet sich der 3D Mark, der alle Komponenten gleichermaßen fordert. Besteht der PC den Test, sind Sie bereit, um die Leistungsspritze anzusetzen.

RAN AN DIE FREQUENZEN!

Unser Ziel sind höhere Taktraten für den Prozessor, Grafikchip und -speicher. Die Grafikkarte ist schnell versorgt: Mit dem Rivatuner (http://downloads.guru3d.com/download.php?det=163) stellen Sie direkt unter Windows die gewünschten Frequenzen von Grafikchip („Core“) und -speicher („Memory“) ein. Das entsprechende Menü erreichen Sie über die Option „Customize“, wo Sie ein Häkchen vor „Enable lowlevel hardware overclocking“ setzen. „Apply overclocking at Windows startup“ sorgt dafür, dass die gewählten Frequenzen auch nach einem Neustart erhalten bleiben. Tasten Sie sich vorsichtig an die von uns ermittelten Werte heran, die Sie in der Grafikkartentabelle unten rechts finden. Mit etwas Glück und guter Kühlung erreichen Sie auch bessere Ergebnisse. Intel-Prozessoren mit festem Multiplikator lassen sich nur über den Frontside-Bus übertakten. Unser E2180 multipliziert seine 200 Megahertz FSB-Takt mit zehn und kommt so auf zwei Gigahertz, für eine Übertaktung auf 3,2 Gigahertz muss der FSB also mit 320 Megahertz laufen. Den E4500 betreiben wir mit 3,3 statt standardgemäßen 2,2 Gigahertz, was wir durch einen FSB-Takt von 300 Megahertz erreichen. Das FSB-Doping ist im BIOS der Gigabyte-Platine über die Option „CPU Host Frequency“ schnell erledigt – für diese Taktraten brauchen die Prozessoren allerdings mehr Saft. Setzen Sie daher die Kernspannung (Vcore) per „CPU Voltage Control“ auf 1,35 Volt. Damit steigt unvermeidlich die Temperatur, während unserer Tests blieb sie aber stets unkritisch. Mit etwas Glück kommt Ihr Exemplar mit weniger Spannung aus, was neben der Temperatur den Stromverbrauch zähmt und der Lebensdauer zugute kommt.

LOHN DER MÜHEN

Erreichen wir mit unserer übertakteten Hardware die Leistung teurerer Rechner? Wir scheuchen das Mittelklassemodell durch einen Benchmark-Parcours. Die 50-prozentige Übertaktung des Prozessors liefert eine ebenso große Verbesserung im Grafikprogramm *Cinema 4D*, in dem der Core 2 Duo E4500 nun einen E6750 übertrifft. Den gleichen Sprung beobachten wir bei *World in Conflict*, während sich das grafiklimitierte *Crysis* um gut ein Drittel steigert. Insgesamt liegt die Leistung im Bereich eines E6850 samt HD3870, so gesehen eine Ersparnis von 150 Euro. Gratis hinzu kommt der Erfahrungsgewinn durch den Eigenbau – und die Erkenntnis, dass ein billiger Spielerechner kein Widerspruch in sich ist. Henner Schröder

Unser günstiger Übertakter-PC im Detail



Sharkoons Rebel 9 Economy ist nicht perfekt verarbeitet; das dünne Blech neigt zu Vibrationen. Wenn es aber ausschließlich um Preis und Leistung geht, spricht nichts gegen dieses Gehäuse. Beim Netzteil hingegen sollten Sie nicht nur auf das Preisschild achten: Billigmodelle liefern oft instabile Spannungen und fallen gern mal aus.

	Einsteiger-Übertaktersystem	Preis
Prozessor	Intel Pentium Dualcore E2180 (2 Gigahertz)	65 €
Prozessorkühler	Xigmatek HDT-S1283 (Multisockel)	30 €
Hauptplatine	Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P35)	80 €
Arbeitsspeicher	MDT 2x 1 Gigabyte DDR2-800 (PC6400)	35 €
Grafikkarte	Nvidia Geforce 8600 GT 512 Megabyte	80 €
Festplatte	Samsung SP2004C (SATA, 200 Gigabyte)	50 €
DVD-Laufwerk	DVD-Brenner (SATA)	25 €
Netzteil	Be quiet Straight Power E5-400W	45 €
Gehäuse	Sharkoon Rebel 9 Economy	30 €
Lüfter	2x Revoltec Air Guard 120 Millimeter	10 €
	Gesamt:	450 €

Der preiswerte Einsteiger-PC beschränkt sich auf das Wesentliche, günstiger geht es kaum noch. Allenfalls bei der Hauptplatine lassen sich noch ein paar Euro sparen, indem Sie beispielsweise zum Biostar Tforce TP35D2-A7 greifen: Dieses bietet die wichtigsten Übertaktungsfunktionen und ist ab rund 70 Euro erhältlich. Wer auf den DVD-Brenner verzichten kann, kommt mit einem reinen Lesegerät nochmals zehn bis 15 Euro billiger davon.

	Mittelklasse-Übertaktersystem	Preis
Prozessor	Intel Core 2 Duo E4500 (2,2 Gigahertz)	90 €
Prozessorkühler	Xigmatek HDT-S1283 (Multisockel)	30 €
Hauptplatine	Gigabyte P35-DS3P (Intel P35)	110 €
Arbeitsspeicher	MDT 2x 1 Gigabyte DDR2-800 (PC6400)	35 €
Grafikkarte	AMD Radeon HD3850 512 Megabyte	165 €
Festplatte	Samsung SP2004C (SATA, 200 Gigabyte)	50 €
DVD-ROM	DVD-Brenner (SATA)	25 €
Netzteil	Be quiet Straight Power E5-400W	45 €
Gehäuse	Sharkoon Rebel 9 Economy	30 €
Lüfter	2x Scythe S-Flex SFF21E (1.200 Umdrehungen pro Minute)	20 €
	Gesamt:	600 €

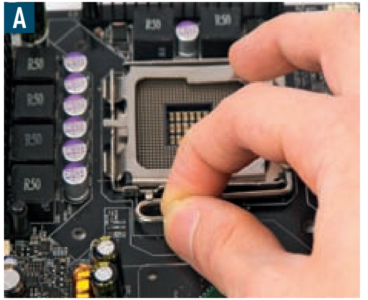
Für 600 Euro darf's schon ein wenig Luxus sein: Gigabytes Hauptplatine P35-DS3P lässt mit dem Prozessor E4500 keine Übertakterwünsche offen, die Radeon HD3850 spielt in einer anderen Liga als die Geforce des Einsteiger-PCs. Besonders ambitionierte Übertakter greifen zu anderem Speicher, der auch DDR2-1066-Betrieb klaglos übersteht. Maximale Prozessorkühlleistung verspricht ein Thermalright IFX-14 in Zusammenarbeit mit bis zu drei 140-Millimeter-Lüftern – oder gleich eine Wasserkühlung.

Taktpotenzial aktueller Grafikkarten

	Grafikchip (MHz)		Videospeicher (MHz)		
Grafikkarte	Takt	angehobener Takt	Takt	angehobener Takt	Preis (Euro)
Radeon HD3870	775	850 (+ 10 %)	1125	1280 (+ 14 %)	ca. 190 €
Radeon HD3850/512	668	820 (+ 23 %)	828	1020 (+ 23 %)	ca. 160 €
Geforce 8800 GT/512	600	730 (+ 22 %)	900	1060 (+ 18 %)	ca. 220 €
Geforce 8600 GT	540	760 (+ 41 %)	700	900 (+ 29 %)	ca. 85 €

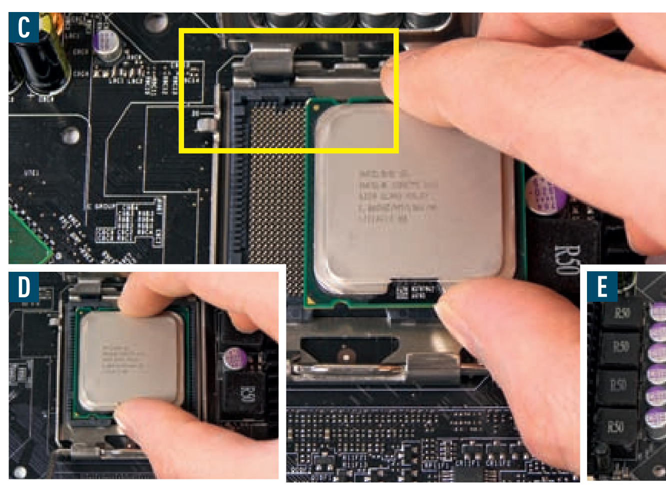
Alle Angaben basieren auf unseren Erfahrungen. Sie sind nur als Richtwerte zu verstehen, einzelne Exemplare können deutlich davon abweichen.

Schritt 1 Intel-Prozessor einsetzen





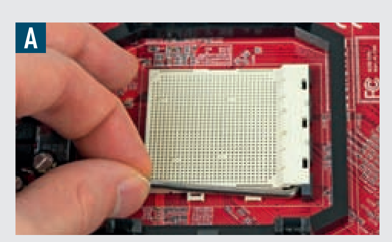


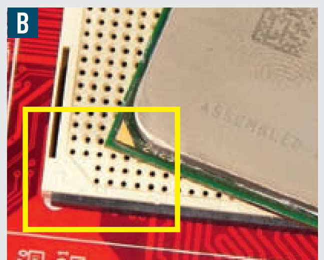


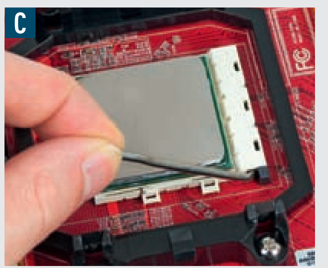
Prozessor- und Kühler sollten idealerweise bei ausgebauter Hauptplatine montiert werden. Berühren Sie bei diesem Schritt wenn möglich keine Bauteile auf der Platine und fassen Sie nicht auf die Oberfläche des Prozessors – Fettreste beeinträchtigen nämlich die Kühlleistung. In Bild C sehen Sie die Ausrichtung des Prozessors, die Kerben des Chips müssen mit denen des Sockels übereinstimmen. Legen Sie den Prozessor vorsichtig auf den Sockel, da die feinen Beinchen sehr empfindlich sind.

Schritt 1 AMD-Prozessor einsetzen

Bei AM2-Prozessoren befinden sich die Kontaktbeinchen am Chip. Wichtig für den Einbau: Lassen Sie den Prozessor ohne viel Druck in den Sockel gleiten. In Bild B sehen Sie die übereinstimmenden Markierungen auf dem Prozessor und dem Sockel.

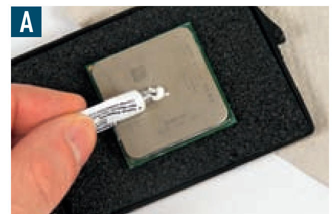




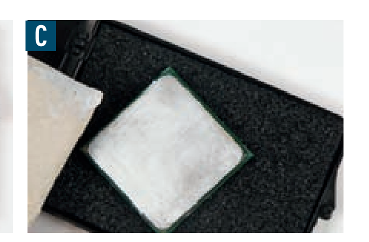


Schritt 2 Wärmeleitpaste auftragen

Wärmeleitpaste besitzt in der Regel bessere Kühleigenschaften als ein Wärmeleitpad. Tragen Sie einen Tropfen auf dem Prozessorgehäuse auf und verteilen Sie die Paste gleichmäßig auf der Kontaktfläche. Vorsicht: Zu viel Wärmeleitpaste mindert die Wärmeabfuhr. Die Menge in Bild B ist richtig bemessen und die Paste ist so dünn aufgetragen, dass die Oberfläche des Prozessors etwas durchscheint.

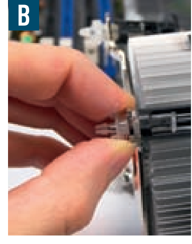






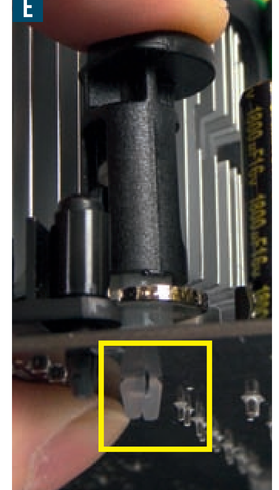
Schritt 3 Sockel-775-Kühler montieren



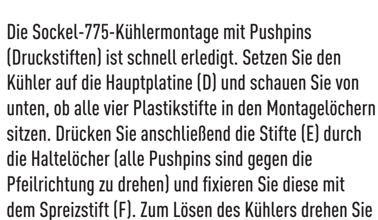




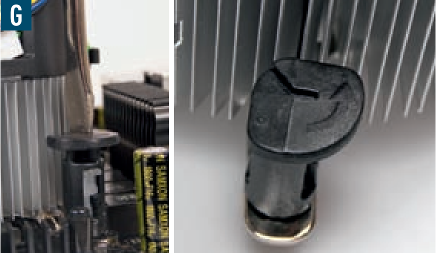




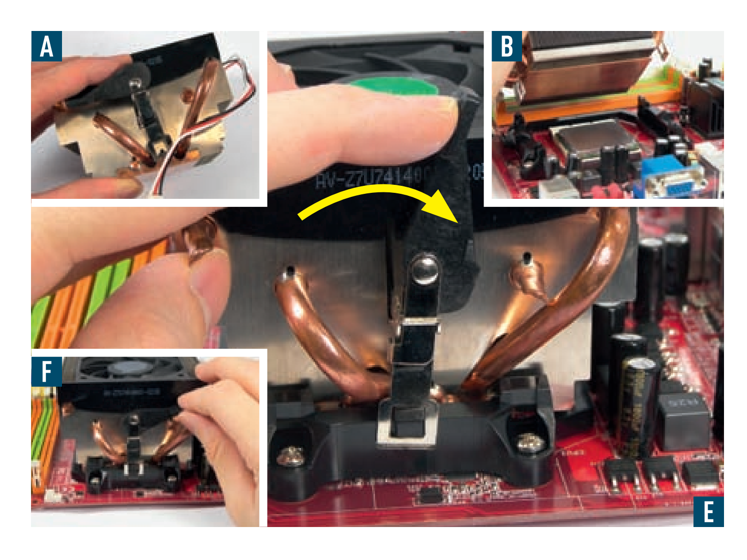
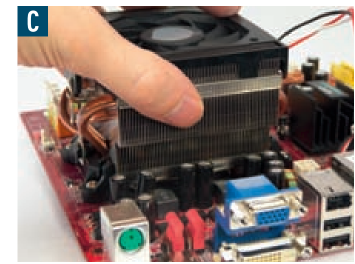


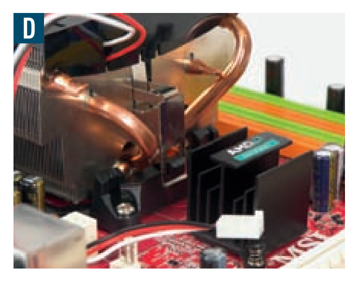


Die Sockel-775-Kühlermontage mit Pushpins (Druckstiften) ist schnell erledigt. Setzen Sie den Kühler auf die Hauptplatine (D) und schauen Sie von unten, ob alle vier Plastikstifte in den Montagelöchern sitzen. Drücken Sie anschließend die Stifte (E) durch die Haltelöcher (alle Pushpins sind gegen die Pfeilrichtung zu drehen) und fixieren Sie diese mit dem Spreizstift (F). Zum Lösen des Kühlers drehen Sie die Pushpins dann in Pfeilrichtung (G).



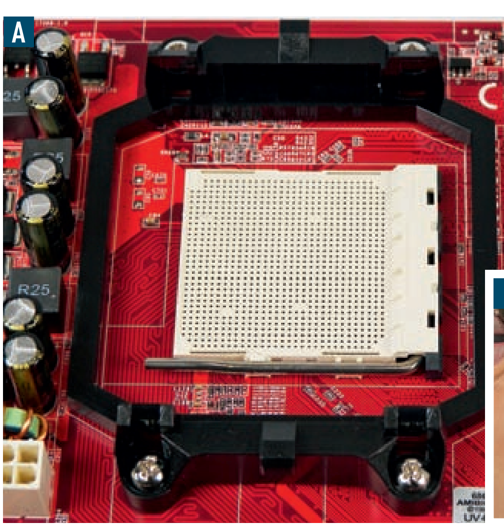
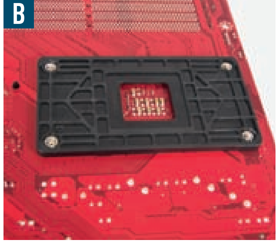
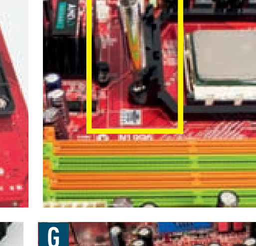
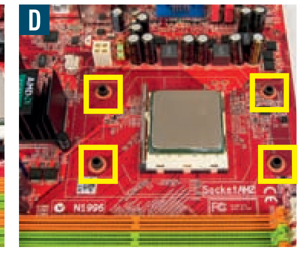
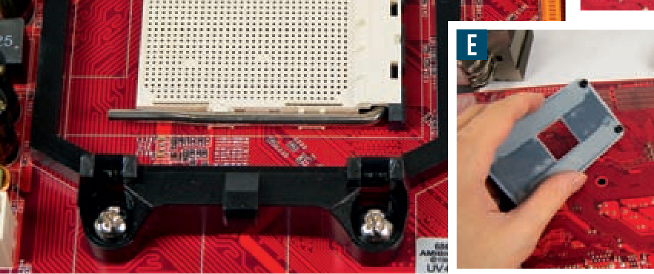
Schritt 3 AM2-Kühler montieren

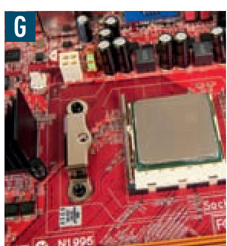
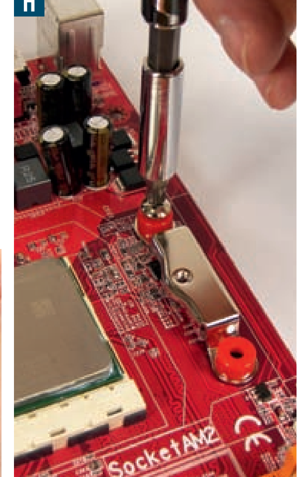





Die AM2-Kühlermontage ist wesentlich einfacher als beim Sockel 775, da man den Kühler an dem verschraubten Halterahmen einhängt. Nachdem Sie die Wärmeleitpaste aufgetragen haben, setzen Sie den Kühlblock gleichmäßig auf den Prozessor und haken beide Laschen in die vorgesehenen Haltenasen ein. Der Gegendruck des Haltebügels ist zwar per se relativ hoch, prüfen Sie aber auf jeden Fall, ob beide Halterungen richtig eingehakt sind. Ein Tipp: Drehen Sie den Kühlblock leicht auf dem Prozessor, ehe Sie ihn fixieren, denn so verteilt sich die Wärmeleitpaste etwas gleichmäßiger auf der Kontaktfläche. Vergessen Sie das Lüfterkabel nicht.

Schritt 3 Multi-Sockel-Kühler montieren

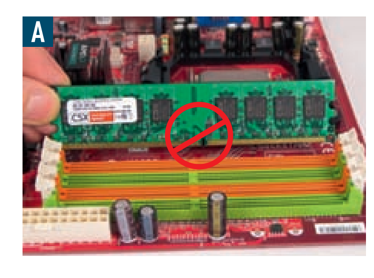
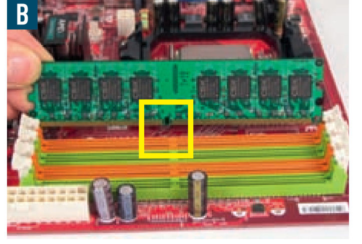
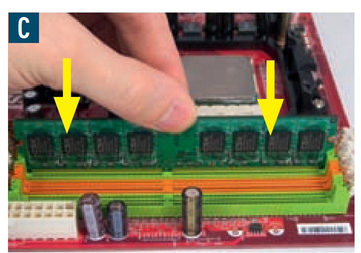






Multisocket-Kühler bringen in der Regel ihre eigene Befestigung mit. Allerdings ist dazu eventuell eine Halterung auf der Rückseite der Hauptplatine (B) zu demontieren. Bei unserer Beispielplatine ist der Halterahmen (A) mit der Backplate (Halterungsplatte) (B) verschraubt. Entfernen Sie die Schrauben (C) und lösen Sie den Halterahmen und die Backplate. Diese ist manchmal leicht verklebt und sollte mit sanfter (!) Gewalt gelöst werden. Wenn die neue Halterung montiert ist (H), wird der neue Kühler auf dieser befestigt. Multisocket-Kühler richten sich besonders an erfahrene Bastler. Wenn Ihnen schon die normale Kühlermontage Schwierigkeiten bereitet, raten wir Ihnen, diese Kühler nicht selbst zu montieren.

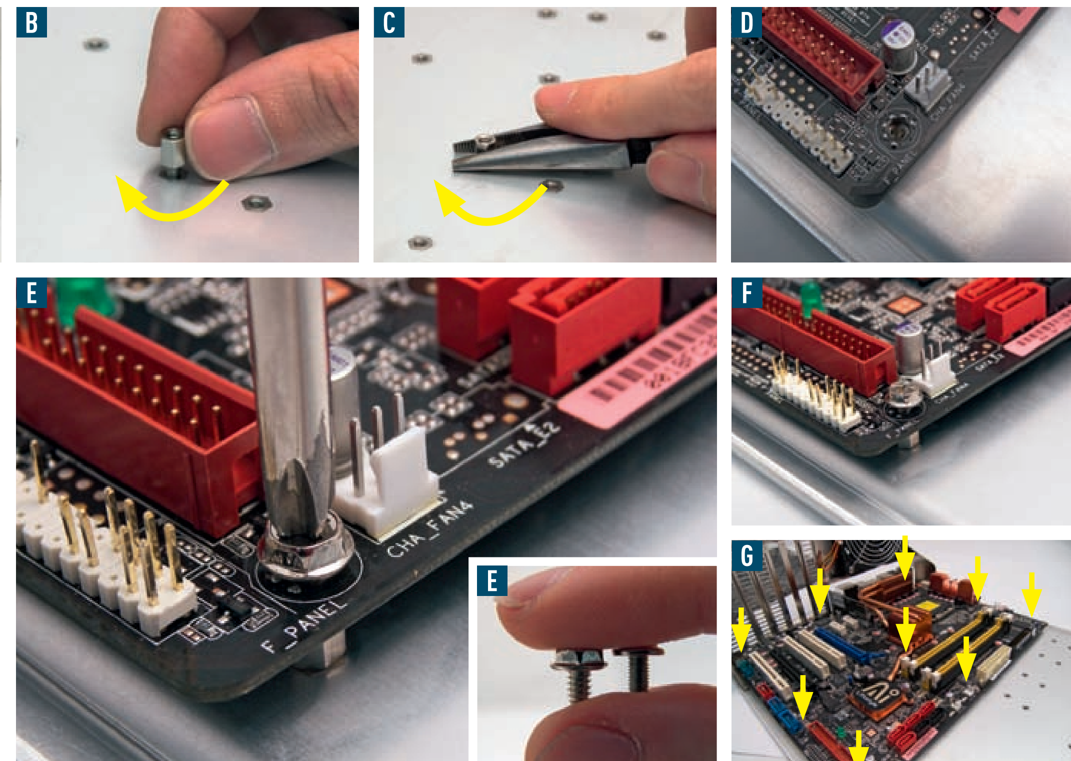
Schritt 4 Speicher einsetzen

Eigentlich simpel. Dennoch eine häufige Fehlerursache: falsch eingebauter Speicher (A). Die Kerbe des Speichers (B) und die des Sockels müssen übereinstimmen. Lassen Sie das Modul in die Führung gleiten und drücken Sie es mit genug Kraft in den Steckplatz. Fassen Sie das Modul dabei nur an den Rändern an, da die Chips sehr empfindlich sind.

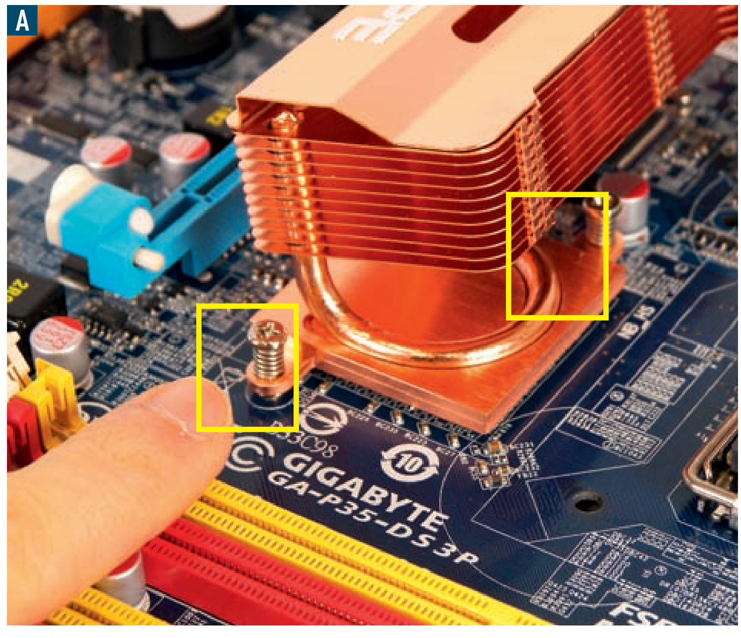
Schritt 5 Hauptplatine einbauen

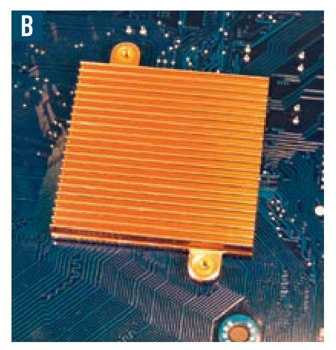


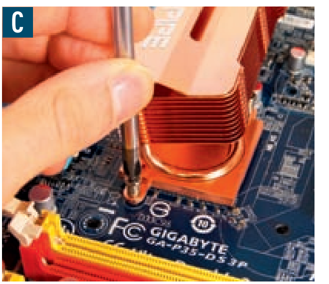


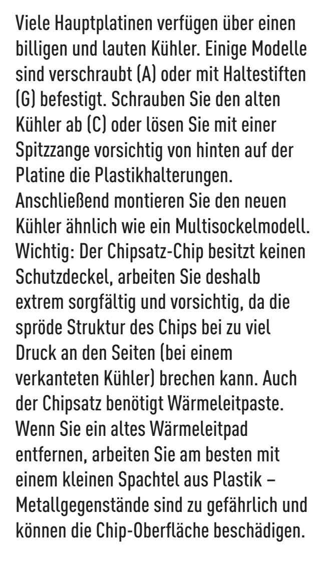
Verschrauben Sie die Hauptplatinenhalterungen fest mit einer Flachzange (C). Testen Sie vorher unbedingt, welche Schrauben in die Halterungen passen, da eine verkantete Schraube meist erfordert, die Hauptplatine erneut auszubauen. Nutzen Sie darüber hinaus alle vorgesehenen Bohrungen (meist sechs oder neun) der Platine. Verwenden Sie auf keinen Fall mehr Schraubensockel als Bohrungen in der Hauptplatine vorhanden sind; eine nicht korrekt montierte Platine kann Instabilitäten hervorrufen. Schrauben Sie erst alle Halterungen (F) leicht in das Gewinde – erst wenn alle Schrauben eingedreht sind, ziehen Sie diese der Reihe nach an. Vergessen Sie nicht die Blende für die Ein- und Ausgänge.

Schritt 6 Northbridge-Kühler wechseln

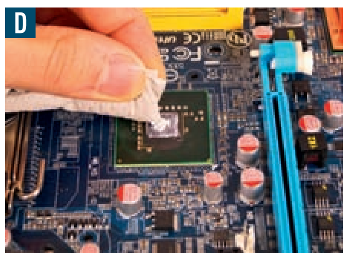


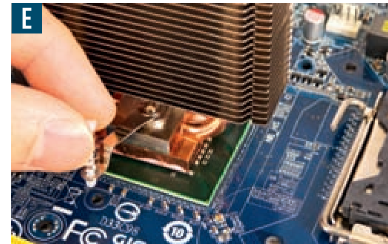


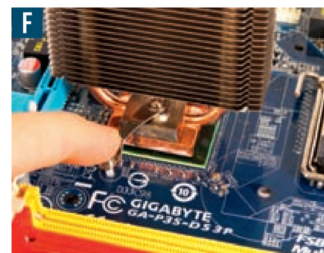


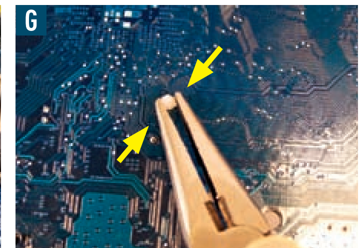


Viele Hauptplatinen verfügen über einen billigen und lauten Kühler. Einige Modelle sind verschraubt (A) oder mit Haltestiften (G) befestigt. Schrauben Sie den alten Kühler ab (C) oder lösen Sie mit einer Spitzzange vorsichtig von hinten auf der Platine die Plastikhalterungen. Anschließend montieren Sie den neuen Kühler ähnlich wie ein Multisockelmodell. Wichtig: Der Chipsatz-Chip besitzt keinen Schutzdeckel, arbeiten Sie deshalb extrem sorgfältig und vorsichtig, da die spröde Struktur des Chips bei zu viel Druck an den Seiten (bei einem verkanteten Kühler) brechen kann. Auch der Chipsatz benötigt Wärmeleitpaste. Wenn Sie ein altes Wärmeleitpad entfernen, arbeiten Sie am besten mit einem kleinen Spachtel aus Plastik – Metallgegenstände sind zu gefährlich und können die Chip-Oberfläche beschädigen.



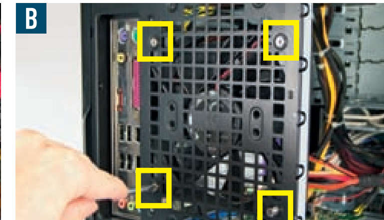


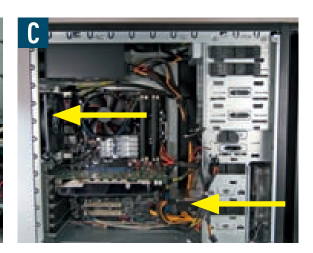




Schritt 7 Kühlung optimieren


A


B


C

Richten Sie den Prozessorkühler (A) so aus, dass die warme Luft zum Netzteil (oben) oder zum Gehäuselüfter (links) geblasen wird. Gehäuselüftern (B) liegen in der Regel Halteschrauben bei. Mit diesen befestigen Sie passende Modelle in wenigen Minuten am Gehäuse. Im Idealfall blasen zwei Gehäuselüfter (C) in einem Luftstrom durch das Gehäuse.

Schritt 8 Festplatten und Laufwerke einbauen

Unter Punkt A sehen Sie zwei Festplatten. Die obere hat noch einen alten PATA-, die untere einen SATA-Anschluss – PATA-Platten müssen noch mit einer Steckbrücke versehen werden (jumpern). Bei den älteren PATA-Modellen können Sie nur ein herkömmliches Stromkabel anschließen, bei den neuen Modellen haben Sie manchmal die Wahl zwischen dem herkömmlichen und dem SATA-Stromanschluss. Schließen Sie aber trotzdem immer nur ein Stromkabel an. Positionieren Sie die Festplatte vorsichtig (B) im Halterahmen und verwenden Sie zur Befestigung Grobgewindeschrauben. Die Schrauben sind ohne Gewalt in das Gewinde zu drehen. Optische Laufwerke (D) werden mit Feingewindeschrauben befestigt. Ziehen Sie diese erst leicht an und schieben Sie das Laufwerk so in den Einbausteckplatz, dass es bündig mit der Front des Gehäuse abschließt.


A


B


C


D

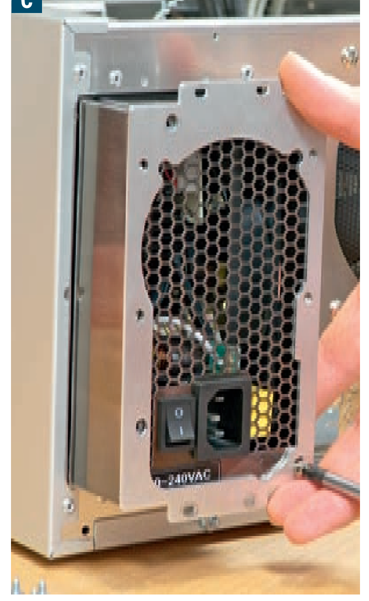


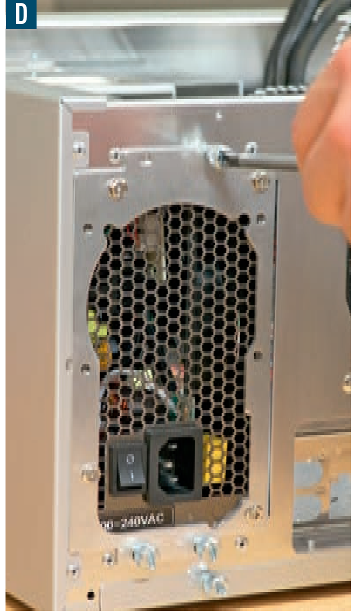
Schritt 9 Netzteileinbau mit Halterahmen


A

Bei herkömmlichen Gehäusen ist der Netzteileinbau relativ profan: Netzteil in das Gehäuse stecken, vier Grobgewindeschrauben hineindrehen – fertig. Manche Gehäuse sehen aber auch den Einbau des Netzteils von hinten vor. In diesem Fall lösen Sie zuerst den Halterahmen am Gehäuse (A) und schieben anschließend das Netzteil in das Gehäuse (B). Nun verschrauben Sie auch den Rahmen auf dem Netzteil (C) und fixieren diesen anschließend noch am Gehäuse (D). Nutzen Sie dazu die originalen Gehäuseschrauben mit Grobgewinde.

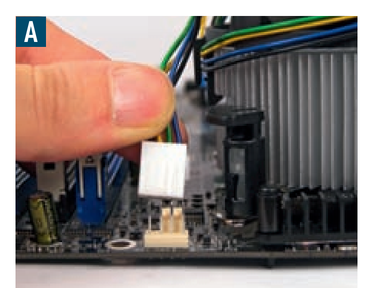

B

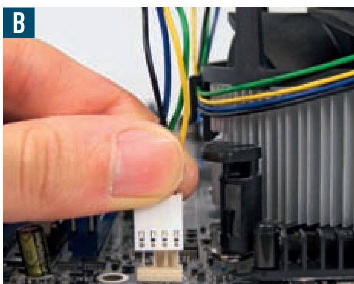

C


D

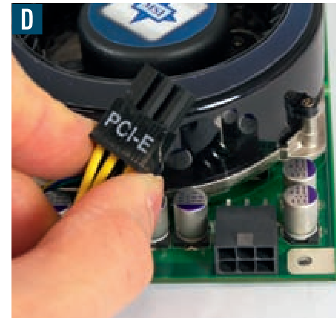
Schritt 10 Stromanschlüsse

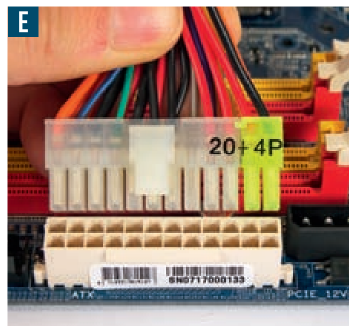
Aktuelle Intel-Hauptplatinen haben einen 4-Pol-Lüfteranschluss (A/B). Auf diesen passen aber auch Standard-3-Pol-Lüfter. In einem solchen Fall kann es allerdings sein, dass nicht alle Funktionen der Hauptplatinenlüftersteuerung (falls vorhanden) genutzt werden. Hochleistungs-Grafikkarten (C) benötigen bis zu zwei Stromanschlüsse. Besitzt Ihr Netzteil keine zwei PCI-E-Kabel (D), verwenden Sie die Stromadapter, die der Grafikkarte beiliegen. Neue Hauptplatinen benötigen einen 24-poligen Stromstecker (E). Im Bild ist der Anschluss modular aufgebaut, so ist das Netzteil abwärtskompatibel. Verbinden Sie zum Schluss den 4- oder 8-poligen Zusatzstromanschluss auf der Hauptplatine (F) mit einem passenden Stecker vom Netzteil. Dabei passt auch ein 4-Pol-Stecker in eine 8-Pol-Buchse (siehe F).

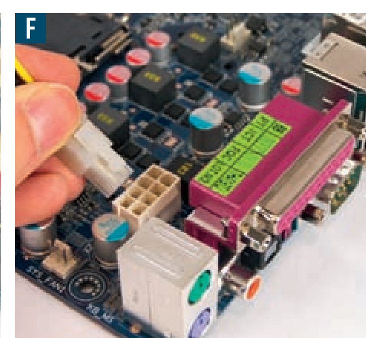




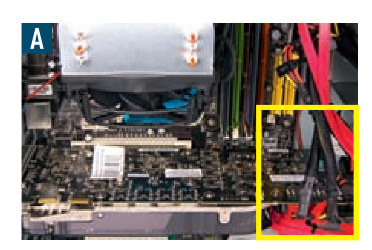




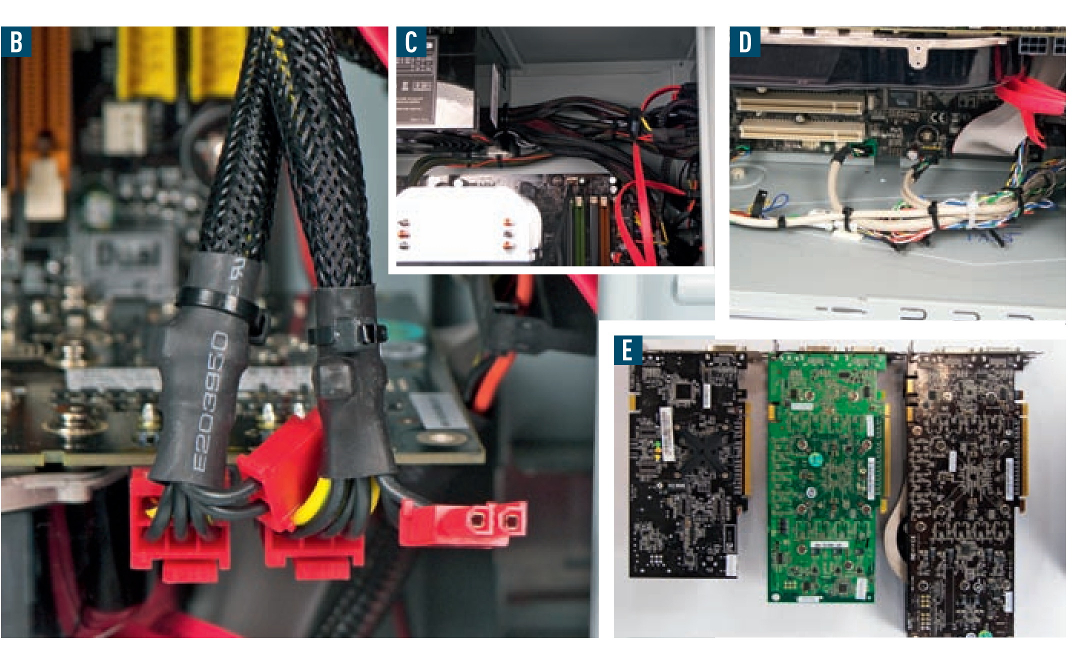




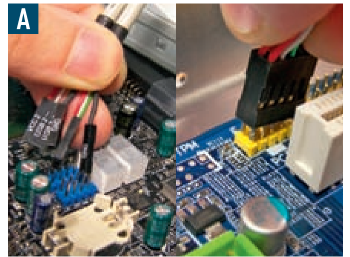
Schritt 11 Kompatibilität und Kabelführung



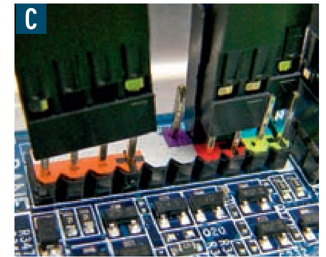
Beim Zusammenbau kann es besonders bei sehr großen (A) Grafikkarten (Geforce 8800 Ultra) zu Platzproblemen kommen. Hier hilft meist nur, die Festplatte umzupositionieren. Mit Grafikkarten, bei denen die Stromanschlüsse zur Seite zeigen (B), gibt es die wenigsten Probleme. Sorgen Sie für eine saubere Kabelführung (C, D). So reduzieren Sie lokale Hitzestaus und lose Kabel blockieren nicht versehentlich den Prozessorlüfter. Von links (E) sehen Sie einen Größenvergleich von Grafikkarten: Geforce 8600 GTS, 8800 GTX und 8800 Ultra.

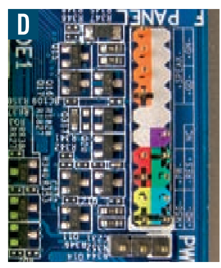


Schritt 12 Kabel für USB, Firewire und Gehäuseschalter anschließen









Bei einigen Gehäusen sind die Stecker für USB und Audio als einzelne Kabel ausgeführt (A). Hier finden Sie im Platinenhandbuch die richtige Belegung. Ebenfalls im Handbuch ist die korrekte Position für Reset- und Power-Schalter sowie für Strom- und Festplatten-LED (HD-LED) beschrieben. Sollten die LEDs nicht leuchten, drehen Sie die Stecker herum.



Mit der Physx-Karte will Ageia im Dreikampf um die ideale Physik-Hardware für Spiele die Nase vorn haben.

PHYSIK IN SPIELEN

Physik-Prüfung

Physx, Havok FX oder ein Vierkern-Prozessor? Hier erfahren Sie, welche Hardware sich zur Physikberechnung in Spielen am besten eignet.

Neben der Grafik hat sich die Physikdarstellung in Spielen in den vergangenen zwei Jahren am beeindruckendsten weiterentwickelt. Allerdings: Wenn Gebäude oder Fahrzeuge bersten und Trümmerstücke bei Explosionen voneinander abprallen, fällt enorm viel Rechenarbeit an. Es gibt mehrere Möglichkeiten, Physik zu berechnen. Bis dato herrschte ein Dreikampf um die optimale Hardware für Physikberechnung vor. Mitstreiter Ageia präsentierte bereits im Juli 2006 einen separaten Physik-Chip. Karten mit dem sogenannten Physx-Chip sind allein für die Physikdarstellung zuständig, funktionieren aber nur mit entsprechend angepassten Spielen. Das gilt auch für die Physikberechnung per Grafikchip. Diese ist beispielsweise mit der Physik-Engine Havok FX möglich und wird bereits von AMD- und Nvidia-Grafikchips unterstützt. Die dritte Methode ist der klassische Weg: Die Physikdarstellung übernimmt der Prozessor.

HAVOK FX VOR DEM AUS?

Im September 2007 – kurz vor der Intel-Messe IDF – kaufte Intel überraschend den Physik-Engine-Entwickler Havok. Einen Grund nannte man nicht. Auch auf der IDF gab es keine konkreten Infos, und der äußerst kurz gehaltene Bühnenauftritt von Havoks Vizepräsident Jeff Yates sorgte eher für Spekulationen als für Klärung: Stellt Intel die Entwicklung von Havok FX ein, um Grafikchips als Konkurrenz für Prozessoren bei der Physikberechnung auszuschließen? Sollten Spieler lieber einen schnellen Intel-Prozessor statt einer zusätzlichen Grafikkarte kaufen? Ein weiteres Indiz für diese Theorie: Das Action-Rollenspiel *Hellgate: London* sollte als erster (und bisher einziger) Titel Havok FX nutzen. Kurz vor der Veröffentlichung Ende Oktober, also nachdem Intel Havok gekauft hatte, entfernten die Entwickler die Unterstützung jedoch wieder. Richard Huddy, Developer Relations Chief bei AMD, verkündete sogar, dass er die Methode der Physikdarstellung per Grafikchip vorerst für tot hält. Offizielle Infos von Havok oder Intel blieben aus. Konkrete Details zur Übernahme erhielten wir erst in einem Gespräch mit Intels Wolfgang Petersen, dem Leiter der Developer Relations Division. So soll Havok weiterhin als eigenständige Firma arbeiten und unabhängige Entscheidungen treffen. Intel will auch keinen Einfluss darauf nehmen, ob Havok FX weiterentwickelt wird oder nicht. Die Physikdarstellung per Grafikchip sieht Petersen nicht als Gefahr für Intels Prozessorverkäufe.

AGEIA PUNKTET

Neue Spiele mit Unterstützung für Havok FX sind hingegen immer noch nicht angekündigt. Dafür gibt es zwei neue Titel, die vom Physx-Chip profitieren. Der wichtigere: *Unreal Tournament 3*. Der Mehrspieler-Shooter wurde bereits lange vor seiner Veröffentlichung von Ageia als Spitzentitel mit „großartiger Unterstützung" für Physx-Karten angepriesen. Zum Hintergrund: Die *Unreal*-Engine 3 verwendet für den Physikteil die Novodex-Technik von Ageia. Das gilt auch für andere Spiele, in denen Epics Engine zum Einsatz kommt. Das heißt aber nicht zwangsläufig, dass die Spiele die entsprechende Hardware auch nutzen. Tatsächlich profitiert *Unreal Tournament 3* in der Verkaufsversion gar nicht von einer Physx-Karte. Stattdessen reicht Ageia die Unterstützung mit einer kostenlosen Modifikation nach. Diese enthält zwei Capture-the-Flag-Karten: Tornado und Lighthouse. Nur dort gibt es Elemente, die vom Physx-Chip berechnet werden. Der Mod läuft sogar ohne Ageia-Karte flüssig, sofern Sie über einen schnellen Prozessor verfügen. Um die beiden Extrakarten zu wählen, starten Sie eine CTF-Partie und scrollen bei der Kartenauswahl mit dem Mausrad nach unten. Die Karten sind zwar vorhanden, ihr Name wird im Menü aber nicht angezeigt. Wer eine Physx-Karte hat, aktiviert zudem die Unterstützung im Grafikmenü. Haben Sie bisher nur offline gegen Bots gespielt, legen Sie zunächst ein Online-Konto an, sonst ist die Physx-Unterstützung beim nächsten Spielstart nicht mehr aktiv. Auf der Karte Tornado zerstört dann ein Wirbelsturm eine futuristische Basis. Auf Lighthouse zerlegen Sie bestimmte Wände, Bretter oder Fenster. Den Spielverlauf beeinflusst das jedoch nur geringfügig. Später will Ageia weitere Physx-Mods für *UT 3* veröffentlichen.

NEUER PHYSX-SHOOTER

Neben *UT 3* ist der kostenlose Mehrspieler-Shooter *War-*

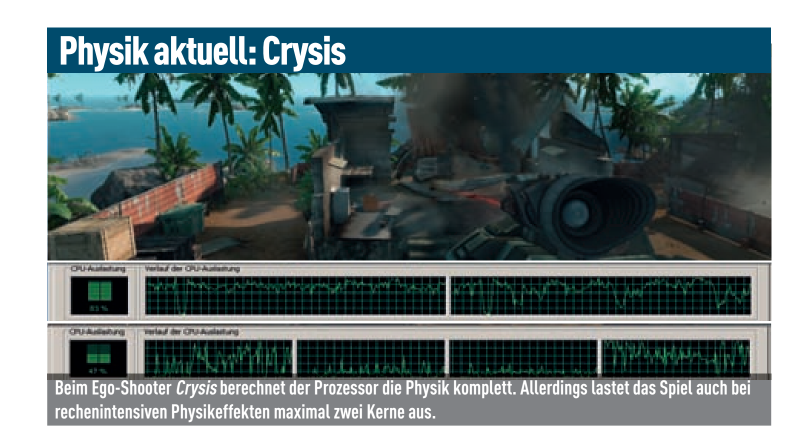


DAMIT DAS KLAR IST!

HAVOK FX
Middleware (Zwischenanwendung und Teil einer Engine), bei der die Physikdarstellung vom Grafikchip übernommen werden kann.

RAGDOLL
Technik, um die Bewegungen von (gefallenen) Figuren zu berechnen. Ragdoll bedeutet „Schlenkerpuppe".

Physik aktuell: Crysis



Beim Ego-Shooter *Crysis* berechnet der Prozessor die Physik komplett. Allerdings lastet das Spiel auch bei rechenintensiven Physikeffekten maximal zwei Kerne aus.

Wichtige Spiele mit aufwendiger Physik

Spiel	Genre	Physx/Mehrkern	Veröffentlichung
Call of Duty 4	Ego-Shooter	Mehrkern	Verfügbar
Aufwendige Explosions- und Trümmerdarstellung			
Crysis	Ego-Shooter	Mehrkern	Verfügbar
Gebäude stürzen spektakulär in sich zusammen und der Spieler kann Bäume fällen. Eine Stoffsimulation - unter anderem für Kleidung und Flaggen - gibt es allerdings nicht.			
Far Cry 2	Ego-Shooter	Wahrscheinlich Mehrkern	März 2008
Glaubwürdig simulierte und beliebig zerstörbare Vegetation sowie korrekte Feuerdarstellung per Realtree-Technik (Bäume fackeln ab, Flammen breiten sich aus etc.)			
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik-Shooter	Physx	Verfügbar
Aufwendige Explosionen, zusätzliche Trümmer mit Physx-Karte			
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik-Shooter	Physx	Verfügbar
Zusätzliche Trümmer, mehr zerstörbare Objekte (Zäune, Bretter) und Stoffsimulation (Flaggen) mit Physx-Karte; auch ohne Karte ist die Physikdarstellung sehenswert.			
Half-Life 2: Episode 2	Ego-Shooter	Keine Optimierung	Verfügbar
Objekte dienen als Waffen, zerstörbare Gebäude oder eine Stoffsimulation gibt es nicht.			
Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Keine Optimierung	Verfügbar
Partikel- und Rauchsimulation			
id-tech-5	Engine	Mehrkern	Nicht bekannt
Ragdoll-System für die Spielfiguren und glaubwürdige Simulation der Fahrzeuge			
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Wahrscheinlich Physx	September 2008
Ballistik- und Ragdoll-System; eventuell Flüssigkeits- und Stoffsimulation mit Physx-Karte			
They	Ego-Shooter	Physx	2008
Mit einer Physx-Karte bekommen Sie beim Direct-X-10-Shooter zusätzliche Effekte wie eine Flüssigkeits- und eine Kleidungssimulation. Zudem werden mehr Partikel dargestellt.			
***Unreal Tournament 3* (Physx-Mod)**	Multiplayer-Shooter	Physx	Verfügbar
Aufwendige Zerstörungen (Trümmer, Wirbelsturm), läuft schneller mit einer Physx-Karte			
Warmonger	Multiplayer-Shooter	Physx	Verfügbar
Trümmer- und Stoffsimulation, läuft schneller mit einer Physx-Karte			
World in Conflict	Strategie	Mehrkern	Verfügbar
Aufwendigere Kollisionsabfrage, zerstörbare Objekte, keine Flüssigkeits- oder Stoffsimulation			

monger (auf PC ACTION-DVD 02/08) mit *Unreal*-Engine 3 der zweite neue Titel, der den Physx-Chip unterstützt. Hier stehen die beiden Varianten Team-Deathmatch und Capture the Flag zur Wahl, um auf mehreren Karten mit Standardwaffen wie Raketenwerfer oder Gatling gegen Mitspieler oder Bots anzutreten. Dabei fallen Wände oder Treppen in sich zusammen, zahlreiche Partikel wie Funken oder Staub wehen über den Boden und Sie reißen Flaggen mit Ihren Waffen ein (Stoffsimulation). Innovative Spielelemente wie in dem für den Physx-Chip optimierten Spiel *Cell Factor*, bei dem Sie Objekte per Psi-Fähigkeit auf Ihre Gegner werfen, gibt es bei *Warmonger* nicht. Damit ist und bleibt *Cell Factor* für Besitzer einer Physx-Karte der attraktivere Mehrspieler-Titel (Download: www.ageia.com/physx/cfr.html).

AGEIAS PROBLEME, NEUE KARTEN

Weit verbreitet sind die Ageia-Karten bisher nicht. Für den Erfolg sind zwei Faktoren nötig: Die Unterstützung der Spieleentwickler und natürlich die Akzeptanz der Spieler. „Zu teuer", lautet deren beinahe einstimmiges Fazit. Immerhin ist der Preis für eine Physikkarte schon von ehemals 230 auf rund 120 Euro gefallen. Maximal 50 Euro wären für viele Spieler allerdings die Schmerzgrenze. Das bestätigt auch eine Meldung aus Japan. Dort werden Physx-Karten mittlerweile für umgerechnet 37 Euro angeboten. Passend dazu gibt es bereits Gerüchte zu neuen Physx-Karten. Neben einer schnelleren Version soll es ein günstiges Modell für weit unter 100 Euro geben. Offizielle Aussagen gibt es noch nicht, wir erwarten konkrete Infos im Januar zur Messe CES in Las Vegas. Um zu ermitteln, welche Physikberechnungsmethode bei zukünftigen Spielen zum Einsatz kommt (Prozessor, Physx-Karte oder Grafikchip), haben wir diverse Entwickler interviewt. Praktisch alle Befragten waren von den Fähigkeiten eines Mehrkernprozessors zur Physikberechnung überzeugt. Manche meinten, zwei Kerne reichten vorerst aus, andere freuen sich auf Acht- oder Sechzehnkernsysteme. Ageias Physx-Chips sind für viele Entwickler ebenfalls interessant. Es gibt aber nur zwei neue Titel, die sie tatsächlich nutzen: der DX-10-Shooter *They* und eventuell *Sacred 2*. Im Allgemeinen bemängeln die Entwickler die geringe Verbreitung und die Latenz beim Ansprechen einer Physikkarte. Dementsprechend können sich mehrere Interviewpartner vorstellen, dass Physx-Chips künftig direkt auf Hauptplatinen und Grafikkarten untergebracht sind. Kein bisher bekanntes Spiel unterstützt dagegen Havok FX.

PHYSIK AM SCHEIDEWEG

Mehrkernprozessoren sind günstig und *Crysis* zeigt (gerade bei von Fans erstellten Karten), was möglich ist, wenn man die Physik von einem Prozessorkern berechnen lässt. Die Zukunft von Ageia hängt vom Erfolg kommender Spielen wie *They* oder *Sacred 2* und vom Preis der neuen Karten ab.

Daniel Möllendorf/Raffael Vötter

INTERVIEW „FÜR EINE PER GRAFIKCHIP BERECHNETE PHYSIK IST HAVOK FX NICHT ERFORDERLICH."

Lars Weinand von Nvidia erklärt, wie sich der Grafikchip zur Berechnung der Spielphysik nutzen lässt.



Lars Weinand arbeitet bei Nvidia als Senior Technical Marketing Manager.

PC ACTION *Hellgate: London* **sollte ursprünglich Havok FX unterstützen, kurz vor der Fertigstellung wurde diese Technik allerdings wieder entfernt. Welche Gründe gab es dafür?**

Lars Weinand: Die Unterstützung für Havok FX wurde entfernt, um den Terminplan einzuhalten. Dafür bietet das Spiel eine Rauchberechnung per Grafikchip und andere Direct-X-10-Effekte.

PC ACTION Gibt es neben Havok FX andere Möglichkeiten, den Grafikchip zur Physikdarstellung zu verwenden?

Lars Weinand: Viele Studios, etwa Crytek und id Software, nutzen bereits eigene Verfahren zur Realisierung von Physik. Für eine per Grafikchip berechnete Physik ist Havok FX nicht erforderlich. Mittels CUDA (Entwicklungsumgebung für die Nutzung des Grafikchips als Coprozessor), DX 10 und auch Open GL kann jeder Entwickler Physikeffekte vom Chip der Grafikkarte berechnen lassen. Wir selbst demonstrieren in einigen Demos eine Physikberechnung per Grafikchip, die ohne Havok FX auskommt, etwa die „Smoke in a box"-Demo oder diverse Beispiele im CUDA-Entwicklerpaket, wie kollidierende Partikel oder die realistische Simulation von Flüssigkeiten und einer Wasseroberfläche. In den SDKs (Software Development Kits) von Direct X 10 und Open GL gibt es noch einen Haufen weiterer Beispiele, darunter auch verformbare Objekte. Viele lassen dies den Grafikprozessor berechnen. Wer mehr erfahren möchte: Das Buch *GPU Gems 3* widmet der Physiksimulation einige Kapitel.

PC ACTION Reicht denn eine einzelne Grafikkarte, um gleichzeitig Grafik und Physik zu berechnen, oder sind dafür zwei (SLI) oder sogar drei Karten (Triple-SLI) nötig?

Lars Weinand: Das liegt ganz in der Hand der Spieleentwickler. Ein dedizierter, nur für diese Aufgabe abgestellter Grafikchip allein ist zur Physikberechnung nicht zwingend nötig. Spiele, die bereits jedes Prozent Rechenleistung für die Grafikdarstellung (Rendering) brauchen – *Crysis* und *Call of Duty 4* lassen grüßen – würden natürlich einen einzelnen Chip überfordern, wenn dieser auch noch für aufwendige Physik zuständig wäre. Bei tendenziell prozessorlastigen Spielen oder Engines ist es aber denkbar, dem Grafikchip Physikunterricht zu erteilen. Der große Vorteil eines Grafikchips im Vergleich zum Physikchip (etwa Physx) ist, dass sobald die zur Verfügung stehende Rechenleistung nicht für Physik genutzt wird, alles sofort für das Rendering bereitsteht. Außerdem lässt sich Physikberechnung per Grafikchip gut skalieren – beispielsweise mit SLI.

PC ACTION Ist eine dynamische Verteilung der Physik- und Grafikaufgaben auf mehrere Grafikchips möglich oder ist immer einer auf die Arbeit der anderen angewiesen?

Lars Weinand: Ersteres ist möglich. Das kann allerdings knifflig werden.

PC ACTION Welche Hardware empfiehlst du für eine Physikberechnung per Grafikchip?

Lars Weinand: Natürlich mehrere Geforce-8-Grafikkarten!



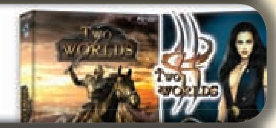
BISHER MEHR ALS
320.000 KUNDEN

1. Zu jedem PC gibt es ein Softwarepaket im Gesamtwert von 345€ GRATIS



2. Das Top Game Two WORLDS erhalten Sie zu jedem* bestellten PC-System & Notebook GRATIS!

*gilt nur bei PC-Systemen ab 400,- € & Notebooks ab 600,- €



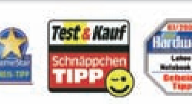
3. Verwendung bester Qualitätskomponenten auch schon bei PCs ab 199€ (z.B. Compucase Gehäuse, ASUS-Mainboards, Samsung/Kingston Speicher)

4. Alle PCs werden in speziellen Systemverpackungen inkl. Transportversicherung versendet

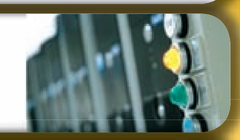


5. Mehrfach ausgezeichnete PC-Systeme Testsieger in Preis/Leistung





6. Alle unsere PC-Systeme durchlaufen vor der Auslieferung an Sie einen 8 Stunden Langzeittest



7. Bei uns bekommen Sie auch das, was wir abbilden!



(01801) 99 40 40 0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Bestellannahme 7 Tage die Woche, Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

www.one.de


VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*
*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands
Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!
nur 6.90 €
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.
INKLUSIVE SPIEL! TWO WORLDS
15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam
Intel® Core® 2 Duo Prozessor T5250 mit 2x 1.5 Ghz
2048MB DDR2-Speicher
160GB SATA Festplatte
128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam
649.- €
oder Finanzkauf ab 12€/mtl.**
Art-Nr. 4346
Inklusive Windows Vista® Home Premium 728.99
Intel® Celeron® M Prozessor 530 mit 1.73 Ghz
1024MB DDR2-Speicher
80GB SATA Festplatte
128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
DVD-Brenner Laufwerk
15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam
15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam
519.- €
oder Finanzkauf ab 9€/mtl.**
Art-Nr. 4326
Inklusive Windows Vista® Home Premium 598.99
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5450 mit 2x 1.66 Ghz
2048MB DDR2-Speicher
160GB SATA Festplatte
256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
DVD-Brenner Laufwerk
15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam
15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam
699.- €
oder Finanzkauf ab 13€/mtl.**
Art-Nr. 4263
Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
2048MB DDR2-Speicher
160GB SATA Festplatte
128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
DVD-Brenner Laufwerk
17" WSXGA+ inkl. 1,3 MegaPixel Webcam
17" WSXGA+ Display (1680x1050 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Bluetooth, 7in1 Cardreader, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam
799.- €
oder Finanzkauf ab 15€/mtl.**
Art-Nr. 4329
Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
2048MB DDR2-Speicher
250GB SATA Festplatte
512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
DVD-Brenner Laufwerk
15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam
15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth
869.- €
oder Finanzkauf ab 16€/mtl.**
Art-Nr. 4310
Inklusive Windows Vista® Home Premium 948.99
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr
(01801) 99 40 40
0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40
Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[1),2)] sparen Sie 500€[1),2)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) – weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

one

1) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

2) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.



- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS

17" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.**

Art-Nr. 4338

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon® 2600XT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WSXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1680x1050 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 1xESATA, 1xHDMI, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, Bluetooth

929.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.**

Art-Nr. 4328

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1008.99

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth

999.- € oder Finanzkauf ab 19€/mtl.**

Art-Nr. 4344

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078.99

17" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

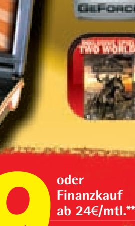
1049.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.**

Art-Nr. 4343

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1128.99

17" WUXGA Glare Type Display

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700GT
- DVD-Brenner Laufwerk



17" WUXGA Display (1920x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner, Wireless LAN, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

1299.- € oder Finanzkauf ab 24€/mtl.**

Art-Nr. 4353

Inklusive Windows Vista® Business 1418.99

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.



... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



AMD Phenom™ X4 9500

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9500 (4x 2.2 Ghz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI K9A2 CF-F
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD3870 DDR4
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

799.- € oder Finanzkauf ab 15€/mtl.**

Art-Nr. 4320



Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99

AMD Athlon™ 64 X2 4600+



- Prozessor: AMD Athlon™ 64 X2 4600+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon® HD2400XT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.**

Art-Nr. 4317

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.99

AMD Athlon™ 64 X2 6000+



- Prozessor: AMD Athlon™ 64 X2 6000+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD2600 Pro
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.**

Art-Nr. 4318



Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99

Intel® Core™2 Duo E6750

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI® P6NGM-L
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB



629.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.**

Art-Nr. 4319

Inklusive Windows Vista® Home Premium 708.99

Intel® Core™2 Duo E6750

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB



899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.**

Art-Nr. 4321

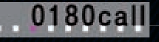
Inklusive Windows Vista® Home Premium 978.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr



(01801) 99 40 40



(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Crysis und Unreal Tournament 3*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 120,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 220,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra 650M	ca. € 570,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	91,5 Fps	78,1 Fps	1,91**
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 420,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 400,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Point of View 8800 GTS Exo Edition	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	702/999 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,5 Fps	70,9 Fps	1,98
Edel-Grafikkarten 8800 GT AC-S1	ca. € 300,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	679/950 MHz	112/max. 112	0,5/0,5 Sone	86,8 Fps	62,6 Fps	1,99
Gainward Bliss 8800GTS PCX	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
Xpertvision 8800 GT Sonic	ca. € 250,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	648/950 MHz	112/max. 112	0,3/0,5 Sone	86,5 Fps	62,3 Fps	2,01
Asus EN8800GTS	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	81,1 Fps	52,4 Fps	2,27**
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 240,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	79 Fps	46,5 Fps	2,49**
Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1,0 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	73 Fps	52 Fps	2,50**
MSI RX2900XT-VT2D512E-HD	ca. € 340,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1,0 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	73 Fps	52 Fps	2,51**
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 210,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/64	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	52 Fps	2,57
Gecube Radeon HD3850 XTurbo III	ca. € 170,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	700/850 MHz	320/64	0,6/0,6 Sone	67,5 Fps	37,4 Fps	2,78
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 130,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 80,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**
Xfx Geforce 8600 GT 620M XXX	ca. € 90,-	Geforce 8600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	620/800 MHz	32/max. 32	2,3/2,3 Sone	34,2 Fps	19,2 Fps	3,73**

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte X38-DQ6	ca. € 200,-	X38	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
Gigabyte P35-DS4	ca. € 130,-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 120,-	P35	F2/1.1	-	3	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 130,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 140,-	P965	0702/1.00G	-	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Gigabyte P35-DS3	ca. € 85,-	P35	F4/1.0	-	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 85,-	Nforce 650i SLI	0602/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 90,-	Nforce 650i SLI	2.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 70,-	P35	1.1/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 55,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	1	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 180,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 200,-	790FX/SB600	F3C/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 75,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Asus M2R32-MVP	ca. € 80,-	RD580/SB600	0607/1.02G	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N4 SLI	ca. € 70,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,71
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 55,-	690G/SB600	0502/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
Asrock AM2NF3-VSTA	ca. € 45,-	Nforce 3 250	1.80/1.03	1	5	-	1x 1.000 MBit/s	2x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,11

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 90,-	2x 1.024 MB, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Qimona HY64D6320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11

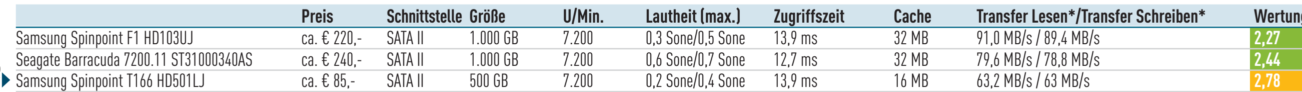
DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1000	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 450,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 95,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-15	4-4-4-15, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 130,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	587 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,66
OCZ Reaper HPC OCZ2RPR10662GK	ca. € 95,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	560 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,69
Take MS TMS1GB264C081-805AP	ca. € 20,-	1x 1.024 MB, DDR2-800	520 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,87
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 35,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15	Nicht möglich	2,05
A-DATA Vitessta DIMM Kit 2048MB	ca. € 35,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	470 MHz DDR, 2 Volt	5-5-5-18	Nicht möglich	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach





	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 220,-	SATA II	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0 MB/s / 89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11 ST31000340AS	ca. € 240,-	SATA II	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6 MB/s / 78,8 MB/s	2,44
Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 85,-	SATA II	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2 MB/s / 63 MB/s	2,78

LABORBERICHT

Razer Lycosa

HERSTELLER	PREIS
Razer	Ca. € 85,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.razerzone.de	Befriedigend



Die Klavierlackoptik sowie die mattschwarzen Tasten mit blauer Beleuchtung machen die Lycosa-Tastatur zum Hingucker. Dank Standardlayout, kurzer knackiger Anschläge und eines sehr guten Schreibgefühls bereitet es Spaß, damit zu spielen und zu arbeiten. Weitere Pluspunkte: zwei Beleuchtungsmodi, eine Makrofunktion und ein integrierter USB- und Audio-Anschluss. (fs)

GESAMT 1,79

Be quiet BQT E5-650 W

HERSTELLER	PREIS
Be quiet	Ca. € 90,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.be-quiet.net	Gut

Das leistungsstarke (81 bis 85 Prozent Effizienz) und leise 650-Watt-Netzteil ist für preisbewusste Käufer interessant. Ein Kabelmanagement fehlt, dafür spart Be quiet mit zwei 8/6-poligen PCI-Express-Steckern, einer neuartigen Lüftersteuerung und vier 12-Volt-Leitungen mit 18 Ampere nicht an der restlichen Ausstattung. (fs)

GESAMT 2,13

OCZ AVZ Turbo 4 GB

HERSTELLER	PREIS
OCZ	Ca. € 70,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.ocztechnologie.com	Befriedigend

Wer einen schnellen und robusten USB-Stick sucht, ist mit dem vier Gigabyte großen OCZ AVZ Turbo bestens bedient. Das stoßfeste, spritzwassergeschützte Gehäuse ist hervorragend verarbeitet, die Lesegeschwindigkeit liegt bei sehr guten 32,8 Megabyte pro Sekunde. Daten schreibt das Gerät mit 24,7 Megabyte pro Sekunde. (fs)

GESAMT 1,72

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 275,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80
Benq FP93GX+	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90



20 BIS 24 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 215,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll)	ca. € 265,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 395,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,00



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 135,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 160,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 70,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,67
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,70

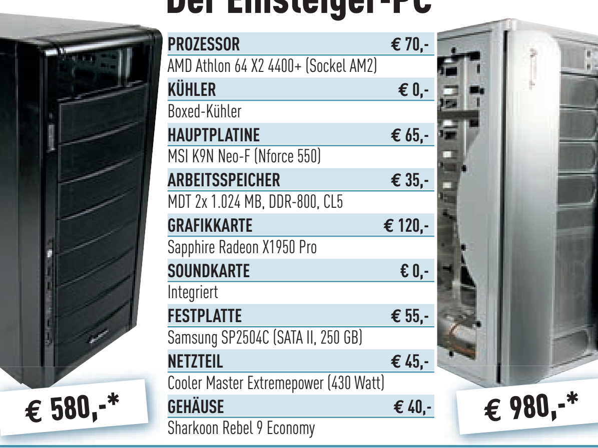


TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86



ENDKRASSE PCS



Der Einsteiger-PC

€ 580,-*

PROZESSOR	€ 70,-
AMD Athlon 64 X2 4400+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	€ 0,-
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	€ 65,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	€ 35,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 120,-
Sapphire Radeon X1950 Pro	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 55,-
Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	
NETZTEIL	€ 45,-
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	€ 40,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC

€ 980,-*

PROZESSOR	€ 150,-
Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 20,-
Thermaltake Ruby Orb	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	€ 35,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 270,-
Zotec Geforce 8800 GT AMP! (512 MB)	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 85,-
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	€ 60,-
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	€ 80,-
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-PC

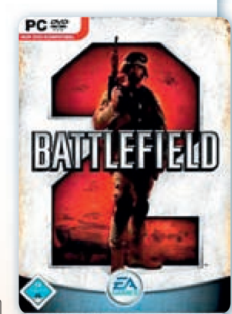
€ 2.155,-*

PROZESSOR	€ 440,-
Intel Core 2 Quad Q6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 40,-
Scythe Mugen	
HAUPTPLATINE	€ 220,-
Asus Maximus Formula Special Edition (X38)	
ARBEITSSPEICHER	€ 70,-
Corsair 2x 1.024 MB DDR2-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 560,-
Asus EN8800ULTRA (768 MB)	
SOUNDKARTE	€ 60,-
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	€ 85,-
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	€ 130,-
Be quiet BQT P7-650W (650 Watt)	
GEHÄUSE	€ 240,-
Silverstone TJ09	

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

So läuft's wie geschmiert

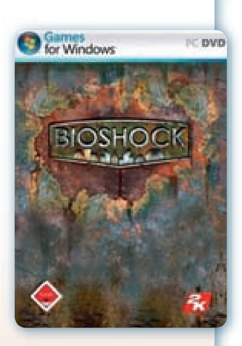
Battlefield 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 3800+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT/
  Radeon X1900 GT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Wen bei *Battlefield 2* lange Ladezeiten und störende Aussetzer nerven, der bestückt seinen PC mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Außerdem sollte die Grafikkarte über 256 Megabyte Grafikspeicher verfügen. Reduzieren Sie bei einem schwachen Prozessor die Sichtreichweite.

Bioshock



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX-10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT) einen Prozessor mit zwei Kernen. Sind Sie bereits mit der DX-9-Optik zufrieden, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

Call of Duty 4: Modern Warfare



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklasse-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

Company of Heroes: Opposing Fronts



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/GTX
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Da vor allem die Physikdarstellung bei heftigen Schlachten einen Einkern-Prozessor in die Knie zwingt, ist ein Modell mit zwei Rechenzentren Pflicht. Für die verbesserte DX-10-Optik reicht erst eine 8800 GTS/GTX oder HD2900 XT. Eine 7950 GT/X1950 Pro garantiert alle Details unter DX 9.

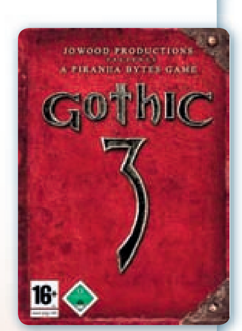
Crysis



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTX (DX 10);
  X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Unter DX 10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Ein schneller Zweikern-Prozessor ist Pflicht, ein Vierkern-Modell steigert die Leistung um weitere 13 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

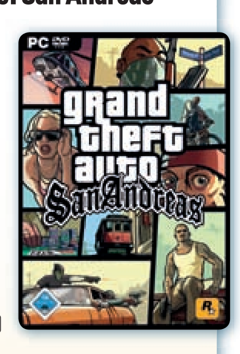
Gothic 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkern-Prozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikern-Modells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

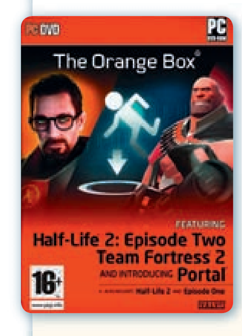
Grand Theft Auto: San Andreas



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600 GT/
  Radeon X1650 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Die optische Aufmachung gehört nicht zu den Stärken von *GTA San Andreas*. So fallen die Hardware-Anforderungen auch sehr niedrig aus. Bereits mit einer Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO können Sie die Auflösung sehr hoch schrauben und bei FSAA/AF den Maximalwert wählen.

Half-Life 2: The Orange Box



- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Egal welchen Titel des umfangreichen Paketes Sie auch spielen, für die immer noch sehenswerte Grafik und die realistischen Physikeffekte reicht ein Einsteigersystem. Ruckelt es dennoch, schalten Sie „High Dynamic Range" aus. Hilft das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

Hellgate: London



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GT (DX 10);
  X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Um Flagships Höllenspektakel mit allen optischen Finessen zu genießen, benötigen Sie eine flotte DX-10-Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD2900 XT/3870. Leistungsengpässe bekämpfen Sie mit einer niedrigen Sichtweite oder dem Verzicht auf Wettereffekte.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.



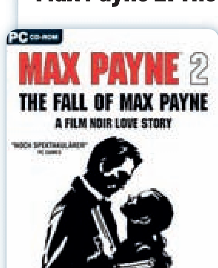
Kane & Lynch: Dead Men



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT/ Radeon X1950 Pro oder XTX
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Die überarbeitete Version der Glacier-Engine (*Hitman*-Serie) verlangt Ihrer Hardware keine Höchstleistungen ab. Lediglich für sehr hohe Auflösungen sowie einen hohen Grad an FSAA und AF brauchen Sie eine sehr schnelle DX-9-Karte. Sollte es ruckeln, schalten Sie die Schatten aus.

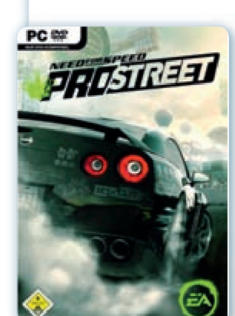
Max Payne 2: The Fall of Max Payne



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Actionspielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

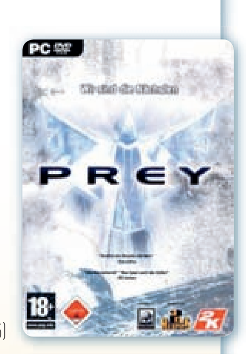
Need for Speed: Pro Street



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Die Hardware-Anforderungen sind kaum gestiegen. Ein Zweikern-Prozessor der Einsteiger- und eine Grafikkarte der Mittelklasse sorgen für ruckelfreien Rennbetrieb. Stimmt die Leistung nicht, schalten Sie die Umgebungsschatten aus oder verringern Sie die Qualität der Beleuchtung.

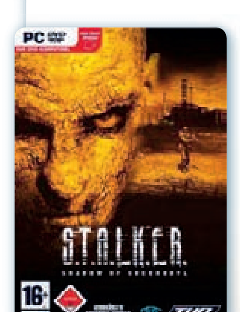
Prey



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Entwickler Human Head hat der *Doom 3*-Engine für *Prey* einen per Shader dargestellten Vollbild-Leucht- sowie Verzerreffekt spendiert. Trotzdem nimmt der Titel Ihre Hardware nicht mehr in Anspruch als ids Grusel-Shooter. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung unter der „Render"-Option. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

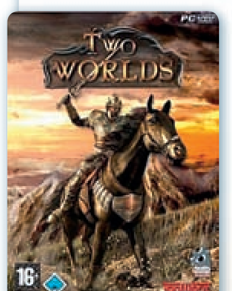
The Witcher



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Einen High-End-PC ist für ein Spielvergnügen mit allen Details nicht nötig. Ein Zweikern-Prozessor, ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse sowie zwei Gigabyte Speicher reichen aus. Das größte Tuning-Potenzial bietet die Reduktion der Charaktersichtweite auf ein Minimum.

Two Worlds



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E 6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 XTX
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Erst mit einem leistungsstarken Zweikern-Prozessor besitzen Sie ausreichend Saft und Kraft, wenn die Maschine viel Geometrie berechnet und animiert. Atis Mittelklasse (X1950 Pro) ist zu schwach für den ruckelfreien Rollenspielbetrieb. Ausreichend: ein Gigabyte Speicher.

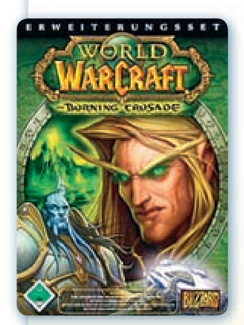
Unreal Tournament 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTS (DX 10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Da Epic die *Unreal*-Engine 3 für Mehrkern-Prozessoren entwickelt hat, ermöglicht nur ein Modell mit zwei oder mehr Kernen die volle Detailpracht. Die Kantenglättung können Sie lediglich unter DX 10 aktivieren. Wer in diesem Modus spielt, benötigt eine leistungsstarke DX-10-Karte.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 2,8 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

Gamer Dream 745



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

975,€



Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	975 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1015 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1085 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1305 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1085 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1695 €





715,€

FARBAUSWAHL



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	715 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	729 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	815 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1039 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	815 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1429 €



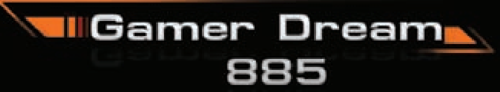
949, €

FARBAUSWAHL



- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

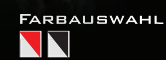
Prozessor	Preis
T7500 (4 MB L2Cache, 2.0GHZ)	949 €
T7700 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ)	1029 €
T7800 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1199 €







FARBAUSWAHL



- NVIDIA® 780i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800GTS 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	1449 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1464 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1595 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1789 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1565 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2175 €

WWW.iBUYPOWER.DE

More Fun while you get more done.



iBuypower empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition







Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzlichen MwSt. zzgl Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und orginal verpackten Zustand. Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebot enthalten.

Gewinnspiel

Diesmal verlost die PC Action in Zusammenarbeit mit NVIDIA und Toshiba zwei Notebooks aus der Satellite-Serie mit zwei DirectX® 10 Grafikprozessoren von NVIDIA.



Mit der SLI-Technologie von NVIDIA im Toshiba-Notebook steht dem ambitionierten Spieler die geballte Grafikpower von zwei Grafikprozessoren zur Verfügung.

Einfach unsere Gewinnspielfrage beantworten und gewinnen. Alle Informationen zu SLI finden Sie unter www.nvidia.de/sli.

SLI PC des Monats



2x Toshiba X200-21P SLI-Notebook

Toshiba X200-21P

Prozessor:	Intel Core 2 Duo T7700
Chipsatz:	Intel PM965 Express
Speicher:	2x 1.024 (DDR2-667)
Grafikkarte:	2x NVIDIA GeForce 8600M GT mit SLI-Funktion
Festplatte:	2x Toshiba 200 GByte
Bildschirm:	17-Zoll-LCD (TruBrite)
Laufwerk:	HD DVD mit DVD Supermulti
Software:	Vista Home Premium
Garantie:	24 Monate Bring-in

Details zum SLI-PC des Monats finden Sie auf www.nvidia.de/SLI-PC-Nov.

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wie heißt die NVIDIA-Technologie für zwei oder mehr Grafikprozessoren in einem PC System?



a) HDMI
b) Dualchannel
c) SLI
d) V-Sync

Die Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **6. Februar 2008**.

KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD im Mini-Abo für nur 10,50 Euro, das limitierte Crysis-Sonderheft gibt's extra dazu! Sofort bestellen!

(nur solange der Vorrat reicht)



Exklusives Crysis-Sonderheft von PC ACTION:
52 Seiten vollgepackt zum aktuellen Thema Crysis. Crysis-Test, Tipps und Komplettlösungen für die Solokampagne und den Mehrspielermodus, die besten Maps & Mods auf 18 Seiten und auch auf DVD.

Außerdem im Heft:
DIN-A1-Megaposter zu Crysis, jede Menge Spiele auf DVD, ultimatives Patch-Archiv u. v. m.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.





Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
Sonderheft PCA 01/08 Crysis
(Art-Nr.: 003339)
(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 17

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.





Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Chefredakteur/Objektleitung Petra Fröhlich
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Joachim Hesse
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Alexander Frank, Michael Grill
Ständige Freie Mitarbeiter Jürgen Krauß, Ralph Wollner
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Claudia Brose
Schlussredaktion Herbert Aichinger
-Korrespondent Roland Austinat

Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler, © THQ
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.1.2008

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2007: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

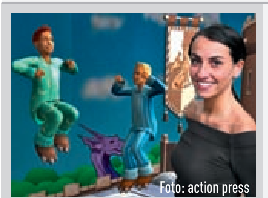
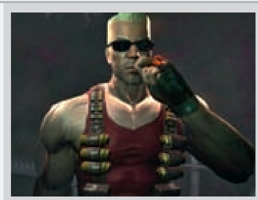
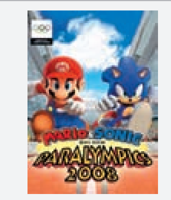
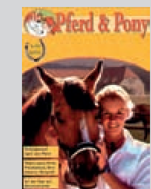


MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, PLAY ZONE, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT.

PC ACTION 4/2008 ERSCHEINT AM 20. FEBRUAR 2008

Das werden die Spiele-Knaller 2008!

 Foto: action press				
PLATZ 1 Die Super Mami	**PLATZ 2** Trän Simulator	**PLATZ 3** Duke Nukem Fornever	**PLATZ 4** Super Mario Paralympics 2008	**PLATZ 5** Pferd & Pony 3
SPIELDESIGN-FAKTOR				
Beim 74. Add-on zu *Die Sims 2* sollen Sie als Hartz-IV-Empfängerin und Mutter Katharina Qualfrank 13 Kinder ~~verprügeln~~ betreuen. Geil! **5,5**	Hier mimen Sie nicht etwa eine flennende Frau, die kein Geld für Schuhe hat und deshalb um Ihre Kreditkarte bettelt, sondern einen Lokführer. **3,3**	Der Spieler verkörpert einen gut aussehenden, muskulösen Typen, der super Sprüche draufhat. Quasi das Gegenteil von unserem Chef. **6,5**	Man kennt das von anderen Sportspielen dieser Art: Möglichst schnell auf die Tasten hauen, so lautet die Devise. Ein bisschen dünn, somit: **1,2**	Dieser Titel erläutert den ganz Kleinen, wie man mit süßen Ponys und Pferden richtig umgeht. Kinder lernen also das Metzgerhandwerk von der Pike auf. **2,2**
SPIELZIEL-MULTIPLIKATOR				
Sie müssen die Blagen mit Chips und purem Bratenfett mästen, damit sie aussehen, wie deutsche Durchschnittskinder eben aussehen. **83,5**	Es gilt, ständig nur rumzuheulen und 400 Prozent mehr Gehalt und 185 Urlaubstage zu fordern, ohne dafür was zu leisten. Langweilig. Also: **17,5**	Ziel: alles flachlegen. Sowohl fiese Außerirdische als auch Weiber. Weil Computerspieler im wahren Leben nie eine Frau abkriegen, echt hot! **87,5**	Der Spieler kämpft um Medaillen. Mit Behinderungen wie verbundenen Augen oder auf den Rücken geschnürten Armen oder Beinen. Saulustig! **46**	Wo setze ich das Bolzenschussgerät an? Wie lange muss das Pony hängen und ausbluten? Jahaaa, Töten auf Zeit ist gar nicht mal so einfach! **25,5**
ACH-MENNO!-DIVISOR				
Es gibt keine stille Treppe und man kann die kleine Madeleine nicht in der Algarve aussetzen. Unrealistisch! Deshalb der hohe Divisor: **23,4**	Ständig diese Selbstmörder auf den Gleisen ... erschütternd! Denn wenn wegen der Streiks kein Zug kommt, wird das doch arschkalt, oder? **5,2**	War alles nur ein Witz! *Duke Nukem Fornever* kommt gar nicht 2008, sondern nach wie vor im Winter 2666. Deshalb ein ungünstig hoher Divisor von: **66,6**	Die fiktiven Disziplinen Rollstuhl-Unterwasser-Rugby und der 40-km-Orientierungslauf für Blinde sind nicht sehr realitätsnah und bockschwer. **12**	Das Ausweiden funktioniert mit dem Gamepad nicht fluffig genug. Außerdem gibt es in der deutschen Version nur grünes Blut. Ekelhaft! **15,5**
MEILENSTEINWAHRSCHEINLICHKEITSKENNZIFFER				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Spieldesign-Faktor x Spielziel-Multiplikator) : Ach-Menno!-Divisor = Meilensteinwahrscheinlichkeitskennziffer

Im Osten nichts Neues

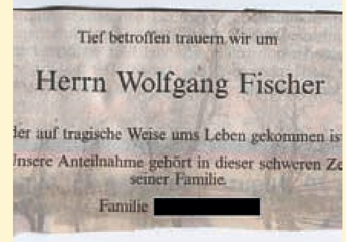


»Puck die Stubenfliege war stolz auf ihren Popel.«

„Ich bin treuer Abonnent und wollte hier nur mal meine Dankbarkeit für euer geniales Magazin ausdrücken! Anbei ein Foto, wie ich im Ostblock für westdeutsche Kultur werbe“, schreibt unser Leser Dwayne Frederik Tack. Ne, is' klar! Das nächste Mal lässt sich einer vor der DDR-Flagge ablichten und behauptet, er sei durch die Zeit gereist. Künftig veröffentlichen wir nur noch Urlaubsgrüße, auf denen echte Wahrzeichen zu sehen sind. Kapiert? Na gut, oder nackte Leserinnen.

Gruselige Grüße aus der Gruft

Die Todesanzeige rechts hat Leser Daniel Hart in einer Zeitung gefunden. Da können wir allerdings gar nicht drüber lachen. Über so etwas macht man keine Witze, lieber Herr Hart. Das ist nämlich ganz schön hart! Zeugt nicht von Einfühlungsvermögen. Schlichtweg taktlos ist das! Der echte Wolfgang Fischer lebt nämlich immer noch und atmet uns nach wie vor in der Redaktion die Luft weg. Verdammt.

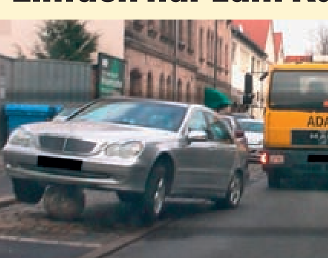

Tief betroffen trauern wir um

Herrn Wolfgang Fischer

der auf tragische Weise ums Leben gekommen ist.
Unsere Anteilnahme gehört in dieser schweren Zeit seiner Familie.

Familie

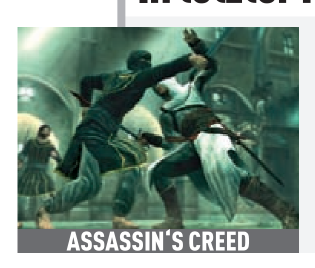
Einfach nur zum Kugeln!



Dieses Foto schoss ein Mitarbeiter unseres Verlags ganz in der Nähe der Redaktion. Warum wir das Bild veröffentlichen? Weil man es nicht oft genug wiederholen kann: Lassen Sie nie, wirklich *nie* Ihre Frau, Freundin oder gar Mutter oder Oma ans Steuer Ihres Autos! Mit Verlaub, das auf dem Foto links *muss* eine Frau fabriziert haben, Stevie Wonder und Andrea Bocelli haben ja keinen Führerschein.

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr


ASSASSIN'S CREED

Wenn alles so geschmiert läuft wie unsere Nasen nach der Silvester-Redaktionsgartenparty, gibt es kommende Ausgabe einen Test zum Meuchelmörderspaß *Assassin's Creed*. Ferner erwarten Sie brandheiße Informationen zu *Spore*, dem neuen Spiel von Kult-Designer Will Wright (*Sim City*, *Die Sims* 1 und 2).

Außerdem ...
Als Vollversion kredenzen wir Ihnen ein Echtzeit-Strategiespiel, das 2005 von uns mit 91 % und einer Gold-Auszeichnung bedacht wurde. Käufer unserer Filmausgabe beömmeln sich zusätzlich bei der schrägen (ungeschnittenen!) Horrorkomödie *Una de Zombies*.



Epilog

Hesse: Wie finden Sie den neuen Trailer zu *Duke Nukem Fornever*?

Fränkel: Ich lege unsere DVD ein, und zwar die Video-Seite „B“. War das jetzt ein Intelligenzquotient-Test? Ich bin schlau, gell? Ha!

Hesse: Ähhh ... ja. *(weint leise)*

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. FEBRUAR 2008

Frag Machine

STYX GAMING MOUSE



CODENAME:	Styx	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	4fach-Feuer
ZIELVORRICHTUNG:	Lasergesteuert	AUSRÜSTUNG:	7 Tasten
GEWICHT:	128 g	TARNUNG:	Schleichmodus mit
PRÄZISION:	800 bis 2200 dpi		Teflonfüßen

